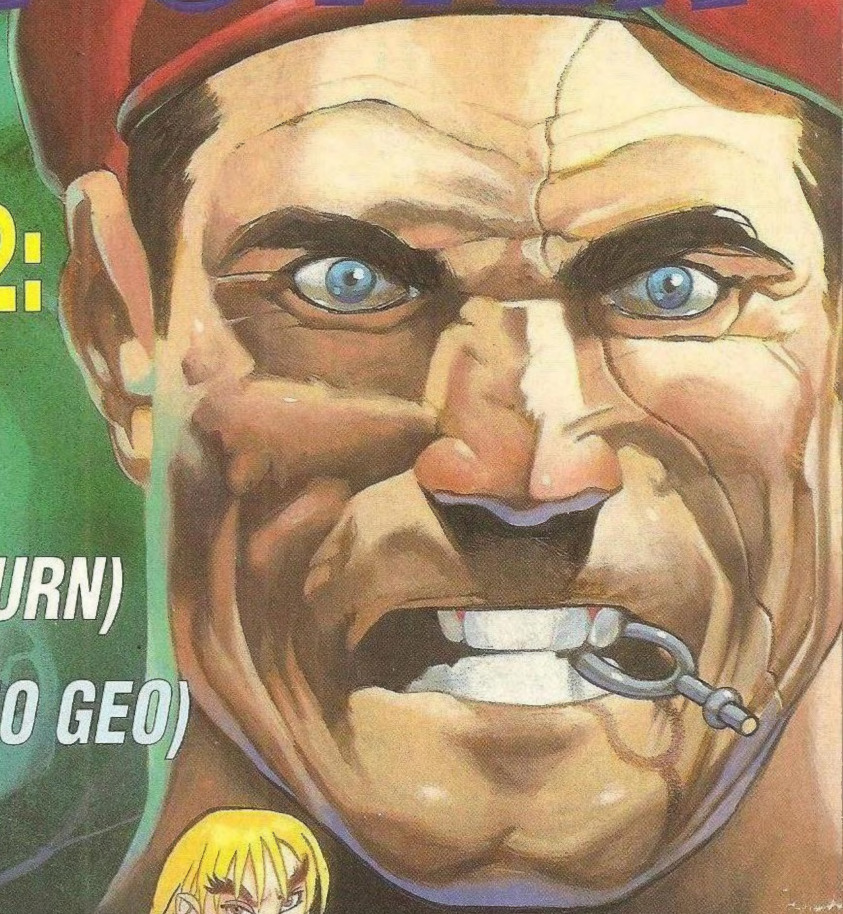
SUPER GAMEPOWER

MAIS DE 150 DICAS

Nº 26 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL



STREET ZERO 2:
163 MANEIRAS DE DESCER O BRAÇO

NIGHT WARRIORS (SATURN)

ART OF FIGHTING 3 (NEO GEO)

ALIEN TRILOGY:
TIRO E SOM DE PRIMEIRA NO P.STATION

SNES ATACA DE DRAGON QUEST VI

GAMEPRO DIRETO DOS USA

INDY 500 (ARCADE) É O BICHO!!

ISSN 0104-611X

00026

9 770104 611006

DETONADOS: TOY STORY (MEGA) E CYBERIA (SATURN)

Só com este tênis

você pode passar

em uma academia de caratê

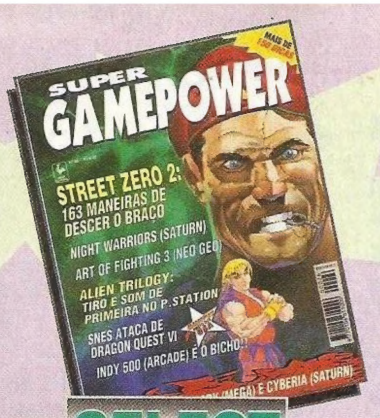
e gritar "e aí, viadinhos".

Gladiator-Hi

Se você precisa correr, use DHARMA

DISPARADO

F/NAZCA S&S



SELECT

SUPER GAMEPOWER

Sumário

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA
Pocahontas 36
Toy Story 60

SNES
Alien vs. Predator 72
Dragon Quest VI 34
F-Zero 70
Hundras Treasure 14
War 2410 35

SATURN
Alone in the Dark 2 24
Earthworm Jim 2 22
Johnny Bazookatone 26
Night Warriors:
Darkstalkers Revenge 20
Ultimate Mortal Kombat 3 12

P.STATION
Alien Trilogy 30
Arc the Lad 2 19
Cyberia 56
Draculo Detective 14
Johnny Bazookatone 26
King's Field 2 17
King's Field 29
Krazy Ivan 28
Macross VFX 18
Megatudo 16
Rockman X3 17
Steel Harbinger 13
Striker'96 48
Tokio Highway 13
Wild Arms 16

3DO
Creature Shock 33
Cyberia 32
Return Fire 33

32X
Star Trek 38
T-Mek 39

ARCADE
Art of Fighting 3 44
Indy 500 46
Killer Instinct 2 74

Ilustração de Capa: ROKO

ENTRE COWBOYS E ASTRONAUTAS
Toy Story (Mega) é um dos detonados do mês (pág. 60). Cyberia, para Saturn, é o outro (pág 56).

UM SOM DOS DIABOS
O capeta entrou no Saturn e no P.Station e roubou a guitarra de Johnny Bazookatone (pág. 26)

SINFONIA DE TIROS
Alien Trilogy arrasa usando o estilo Doom (pág. 30)

PORRADA ZEN
Dhalsin, levitando aí ao lado, é um dos personagens de Street Fighter Zero 2, que está na

SUPERGP DICAS 52
Saiba como lutar com Human Smoke em Ultimate MK3

CIRCUITO ABERTO 10
A Sega lança uma nova versão do Saturn

COMPUTER ZONE 64
Orcs e humanos continuam a se matar em Warcraft 2

PRÉ-ESTRÉIA 12
Rockman X3 é um dos muitos títulos de P.Station que vem aí

SUPERGP EXPRESS 68
Como são desenhados os lutadores de Mortal Kombat

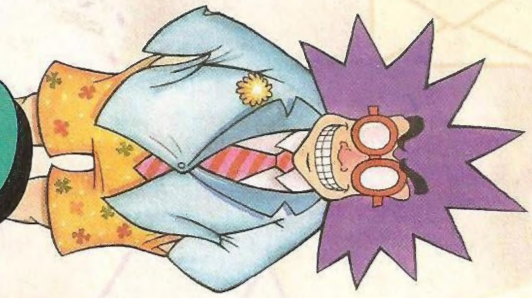
GOLPE FINAL 44
Todos os golpes de Art of Fighting 3

FLASHBACK 70
Você lembra de F-Zero, um dos primeiros jogos do SNes?

ESPORTE TOTAL 46
Veja se você é bom como o André Ribeiro em Indy 500

FINAL STAGE 74
Saiba qual é o destino dos lutadores de Killer Instinct 2

SUPER GP CARTAS



Maio é o mês das mães e, para agradar a sua, pelo menos um pouquinho, dê uma de bom garoto e detone Toy Story pra Mega com a ajuda da Marjorie. Mas não precisa exagerar: lembre da pancadaria e corra pra ver todos os golpes de Street Fighter Zero 2 e as manhas de Art of Fighting 3, dois jogaços. Outro campeão de audiência nas páginas de *SGP* é Indy 500, um jogo que beira à perfeição no arcade. Se além de games você também curte um pouquinho de cinema, vai delirar ainda mais com Alien Trilogy, baseado nos personagens da trilogia do Ridley Scott. Três filmaços num jogaço. E que tal o pôster da Marjorie na edição passada? Escrevam pra nós e digam quem vocês querem ver num pôster de *SGP*. E não adianta pedir que eu não vou pousar pra ilustrador nenhum!!

O Chefe

AKIRA & AGORA

Uma edição quase sem ressalvas a última de SGP. O Chefe caprichou, botou os caras pra ralar e o agradou. Como nem tudo é perfeito, pintaram uns errinhos dignos de correção. No especial do Nintendo 64, a frequência de sampler correta é de 44,1 KHz. E o Kamikaze tá procurando até agora o final de duas legendas que saíram cortadas em Final Fantasy VII para PC.

Atenção leitores! Descobri com agentes da D.R.E. (Divisão de Repressão a Enlouquecidos) que o traficante preso em Fortaleza não é Uê e sim o Chefe. A imprensa não publicou nada sobre o assunto, mas no avião que o trazia para o Rio, o Chefe trocou de lugar com outro passageiro, tão feio quanto ele, e os agentes nem perceberam. O pobre coitado tá lá em Bangu.

Douglas S. Vianna
Rio de Janeiro, RJ

Chefe: *só quero saber quem foi o louco que escolheu esse cara para Carta do Mês. Essa carta é digna da seção Maluco Beleza. Vejam bem: um cara dizendo que eu sou barra pesada feito o Uê só pode ser internado pela D.R.E.. Olha aqui, Douglas, o único tráfico que me interessa é o de goma de mascar, entendido? Que isso não se repita!*

MARJORIE BROS

Só deu Disney no console de Marjô. A mocinha, que depois do pôster recebeu convites até da Playboy, ficou apaixonada por um tal John Smiths (o namorado da Pocahontas). Não preciso dizer o que aconteceu quando chegou Toy Story, preciso?

RECOMENDADOS

SUPER MARIO RPG
SCOOBY-DOO MYSTERY
BREATH OF FIRE II
THE DIG

BILL GAMES

Jogadoras e jogadores, um triste mês de maio. Triste, pois o que era apenas um rumor está confirmado: a Atari abandona o planeta videogame. Fundada em 1972, a Atari teve os seus momentos de glória na década de 80 com o Atari 2600. Depois de um período de trevas, voltou à ativa em 93, com o Jaguar. Um belo console, mas que teve vida curta devido aos lançamentos do Sega Saturn e do P.Station. And what about games? Necas. Não há mais títulos em desenvolvimento na empresa, seja para Jaguar, Jag CD ou para computadores, divisão que recentemente fora criada na empresa. Ou seja, se você tem um Jaguar, pode ir pensando em comprar outro console. Caso atípico, pois geralmente os consoles saem de circulação devido ao avanço tecnológico. Mas resta uma pergunta: o que os 150 mil usuários de Jaguar tem a ver com a má administração da empresa? Na minha opinião, a Atari deveria devolver o dinheiro de quem acreditou no Jaguar.

BABY BETINHO

Quando olhei a lista de recomendados do Baby quase não acreditei: não tem Mortal Kombat! O cara ficou tão ocupado com os golpes de Street Zero 2 e Art of Fighting 3 que não teve nem dois minutos para tirar sangue de alguém. Incrível, é o milagre do mês!

RECOMENDADOS

STREET FIGHTER ZERO 2
ART OF FIGHTING 3
KILLER INSTINCT 2
NIGHT WARRIORS

LORD MATHIAS

Esse negão tá apaixonado, não tenho dúvidas! O cara nem parece estar aqui. Lord grudou em Johnny Bazookatone e só desgrudou para bater uma bola no campeonato interno. Fora isso, ficou com cara de mongo o mês inteiro. Tem coisa que só acontece comigo, manezada!

RECOMENDADOS

JOHNNY BAZZOKATONE
STRIKER'96
ALIEN TRILOGY
EARTHWORM JIM 2

MARCELO KAMIKAZE

Usando um método japonês de organização do tempo, Kamikaze mandou bala em King's Field e Dragon Quest VI, recordou Alone in the Dark 2 e detonou Cyberia.

RECOMENDADOS

CYBERIA
KING'S FIELD
DRAGON QUEST VI
ALONE IN THE DARK 2

ANIMAL!!!

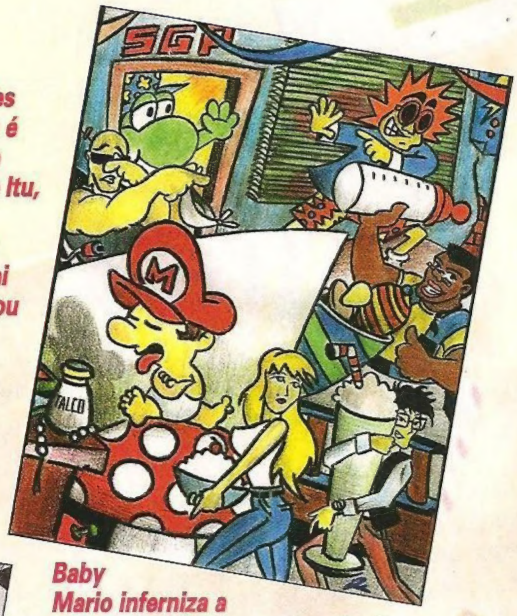
E não é que o William Pereira encontrou o segundo final de Donkey Kong Coutry 2? O cara juntou 74 moedas de jacaré e passou pelas 5 fases do mundo secreto. Com isso, conseguiu 101% do jogo, mas não ficou satisfeito. Completou um dos jogos do Swanky e comprou todas as informações do velho Cranky. Tá aí: 102% do jogo pro cara!

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Da pequena Itu, no interior de São Paulo, onde se faz tudo grande, vem o premiado do mês, Antônio Carlos Calvache, que fatura um par de joysticks. Duro foi o cara do correio acreditar no tamanho do envelope...

Honrando as tradições da cidade onde tudo é gigantesco, Antônio Carlos Calvache, de Itu, SP, mandou um desenho tamanho família de Samurai Shodown II e levou o prêmio

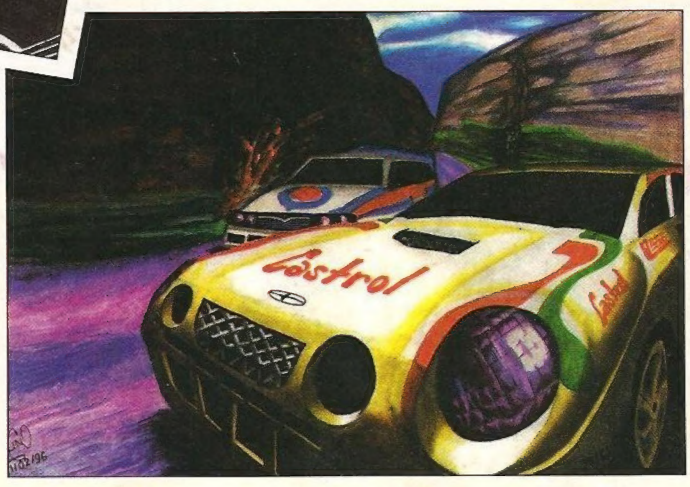


Baby Mario infernIza a galera da redação no desenho do carioca Rodrigo Cesar Carvalho Freitas, do Rio de Janeiro

Até o Batman curtiu aparecer em preto e branco no desenho do Jorge Luis Prando, de São Paulo, capital

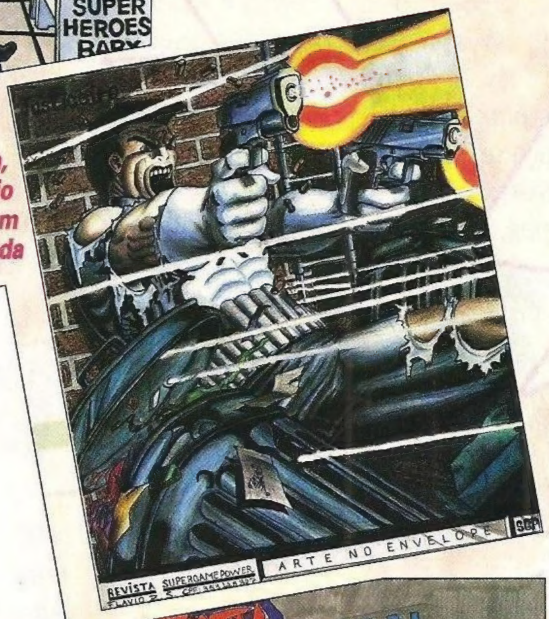
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

Laurenílson Ribeiro da Costa, de Rondon do Pará- PA, mostra que SGP é uma revista de longo alcance



Bruno Hamzagic de Carvalho, de Taboão da Serra, SP, pinta de novo na área, dessa vez acelerando fundo

O Cláudio Juliano Prates, de Montes Claros, MG, inventou o berçário de super-heróis. Coitadinhas das tias que forem trabalhar lá!



Garoto esperto da Pavuna, Flávio Zariano da Silva, do Rio de Janeiro-RJ, encarnou um Justiceiro da pesada

Mais Justiceiro, agora com pose de Edmundo. Desenho do Ricardo Francisco da Costa, de Lagoa da Prata, MG

Quem é que vai ter coragem de brigar com a Mai Shiranui do Anderson Vanderlei Guedes, de São Paulo, capital?

Taí Karlson Nunes de Oliveira (sobrenome igual ao do Gerson "gosto de levar vantagem em tudo, certo?"). Agora o seu pai vai acreditar que você é fera mesmo no desenho, cara!! E toda a cidade de Paulista, PE, também!!

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

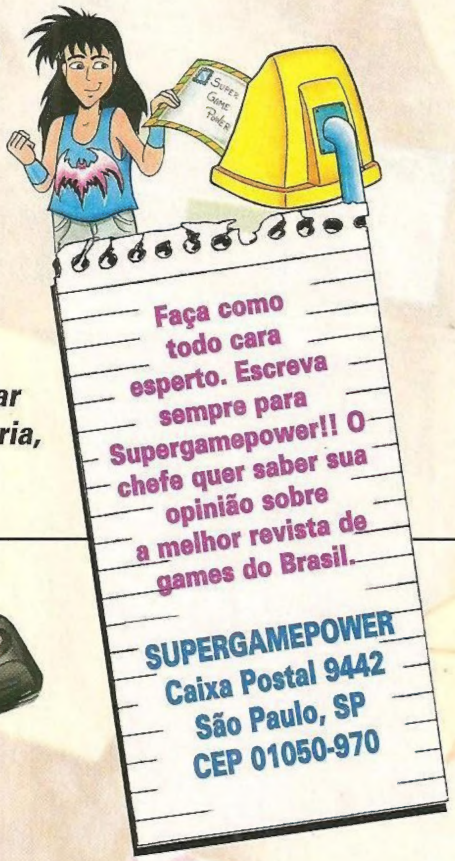
SUPER GP CARTAS

MALUCO BELEZA

Sabe, estou no banheiro pensando uma porção de besteiras que não caberiam nesta carta. Chefe, seu desgraçado! Maldito! Etc.! Etc.! Você acabou com minha fama, seu...eu te perseguirei até o fim do mundo! Um dia você e seus protetores (Lord, Baby, Marjorie, Akira e Bill Games), sem contar os milhões de fãs que gostam mais dessa revista do que da minha, se curvarão ao poder do Capitão!

Capitão Ninja
rua Gamers, nº0

BB: ***viajou, hein, Capitão? Se tá achando que Baby, o rei da porrada, vai se curvar sem acertar um bom sopapo em vossa senhoria, tá enganado.***



LEITOR IMPORTADO

Alô galera, meu apelido é Ryu e estou no Japão há três anos, trabalhando numa fábrica. Onde moro tem uma loja brasileira que não vende revistas de games. ***SGP*** só em Tóquio. Um pouco longe para eu comprar. Mesmo assim tenho até o número 21 de ***SGP***. Estou mandando cards do **Street Fighter Zero**.

Gerson Kaga
Mutsumi Mibu Machi, Japão

MB: ***Adoramos! Continue lendo SGP, mesmo que você tenha de ir buscá-la no outro lado do mundo. Uma visita ao Brasil seria legal, né?***

CLASSIFICADOS

Vendo um **Mega Drive** com **Sega CD**, **14 fitas**, **6 CDs** e um **adaptador**. Tratar com Guilherme, (0182) 71-2484, Presid. Venceslau, SP.

Vendo um **Super Famicom** com **dois controles**, **duas fitas** e um **adaptador**. R$ 180,00. Tratar com Rodiney, (011) 957-0158, São Paulo, SP.

Vendo ou troco um **P.Station** americano com um **controle** e **CDs**. Tratar com Irani, (011) 875-4396, São Paulo, SP.

Vendo **Neo CD** com **dois controles** e o jogo **The King of Fighters**. R$ 400,00. Tratar com Jorge, (011) 962-0585, São Paulo, SP.

Vendo um **3DO** com **dois controles** e **dois CDs**. R$ 520,00. Ou troco por **Neo CD**, **P.Station** ou **Saturn** (os dois últimos com pelo menos um CD e um controle). Tratar com Neuza, (0243) 42-4475, Volta Redonda, RJ.

Vendo **Neo CD** com **quatro CDs** ou troco por um **P.Station** ou um **Saturn** com um **CD**. Tratar com Rogério, (011) 859-5435, São Paulo, SP.

Vendo **P.Station** com um **controle** e o jogo **Toshinden**. R$ 500,00. Tratar com Ricardo, (011) 467-2961, Ferraz de Vasconcelos, SP.

Vendo um **3DO** com um **controle** e **três CDs** (FIFA Soccer, Quarantine e Need for Speed). R$ 320,00. Vendo também um **Sega CD** com **dois CDs** (FIFA Soccer e Sewer Shark). R$ 190,00. Tratar com Michael, telefone (0532) 25-6909, Pelotas, RS.

SUPER GP RESPONDE

Só a maior revista do mundo poderia tirar minhas dúvidas: o 32X e o Sega CD estão próximos de um videogame 32 bits? É verdade que o 32X faz o Sega CD rodar melhor?

Rafael de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ

LM: ***Rafael, o 32X tem 32 bits. O Sega CD é diferente: se você ligá-lo no Mega, ele vai rodar com 16 bits. Se você ligá-lo no 32X, ele vai rodar com 32 bits. Nesse sentido, o 32X faz o Sega CD rodar melhor.***

O negócio é o seguinte: na *SGP* 22 vocês falaram que o jogo *Virtua Fighter Remix* para PC vem com a placa aceleradora Diamond Edge 3D. É possível jogar outros games para PC usando a placa?

Luciano Weisheimer
Sapucaia do Sul, RS

BB: ***Por enquanto, mano, só Virtua Fighter Remix. Mas não precisa ficar cabreiro, nem se descabelar: logo, logo devem estar pintando novos lançamentos para a placa Diamond Edge. Enquanto isso, lasque porrada em Virtua!***

ROSA SHOCK

Shocante! As garotas esquentam o jogo botando a cachola pra funcionar. Boas idéias são sempre bem-vindas!!

Oi Marjorie, querida, quero dar minha opinião pra você: não é certo que cada garota mande a dica que descobriu porque, com certeza, apareceriam dicas de jogos diferentes. Proponho que seja publicado um jogo qualquer e que as garotas mandem dicas para esse jogo.

Nilva da Silva
São Matheus, SP

MB: ***Oba! Cada dia que passa chegam mais idéias para esquentar nossa seção. A sua proposta é ma-ra-vi-lho-sa, Nilva. Vamos continuar pensando, certo?***

De onde vem essa mania de polêmica que as meninas têm? É vontade de dar opinião ou já virou moda? Falando em polêmica, acho que a cabeleira do Chefe (que é o seu charme) é peruca!

Karina Westphal
Blumenau, SC

MB: ***Karina, essa mania de polêmica vem do cérebro, coisa que nós temos de sobra. Quanto ao cabelo do Chefe, dizem que tem um cabelereiro na Mooca que sabe de tudo...***

Nós Falamos a Sua Língua !

FRANQUIAS DISPONÍVEIS

GAMES FOR US

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui **acervo diferenciado**, **atendimento personalizado**, **cabines com consoles** de última geração e diversos tipos de **promoções**. **Venha conferir !**

Locação e Venda

São Paulo
Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.:(011)277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.:(011)725-0168
Alto de Pinheiros
R.das Tabocas,185
Tel.:(011)212-9726
Brooklin
Av.Pe.Antonio J. dos Santos, 1053
Tel.:(011)531-0990
Campo Belo
R.Pascal,911
Tel.:(011)535-3655
Higienópolis
Av.Angélica,1007/Sobre Loja
Tel.:(011)826-8132
Moema
Av.Lavandisca, 239
Tel.:(011)543-9008

Interior e Outros Estados
Curitiba-PR
R.Gal.Aristides Athayde Jr., 673
Tel.:(041)224-0640
Jundiaí-SP
Av.Nove de Julho,Alt.nº 1155
Tel.:(011)436-0130
Santos-SP
Av.Epitácio Pessoa, 286
Tel.:(013)227-5710
S.J.do Rio Preto-SP
R.General Glicério, 4160
Tel.:(017)234-2191

Procure a Loja mais perto de você !

Circuito Aberto

GUERRA DE PREÇOS DA NOVA GERAÇÃO

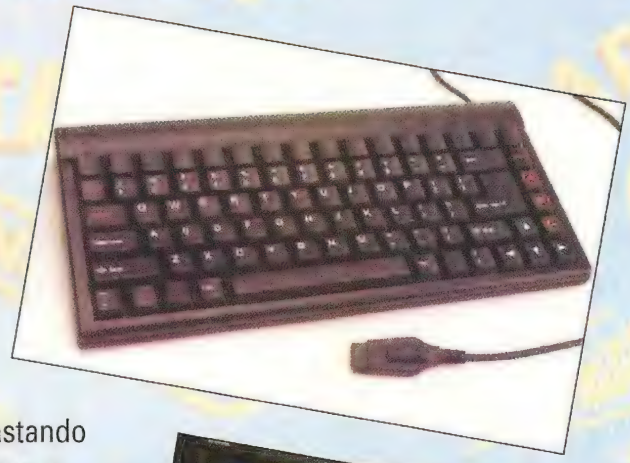
A guerra está definitivamente decretada entre as três grandes potências do videogame do momento: Sony, Sega e Nintendo. Quem sai lucrando nessa é o consumidor, pelo menos os japoneses.

BRANCO, SIMPLES E BARATO

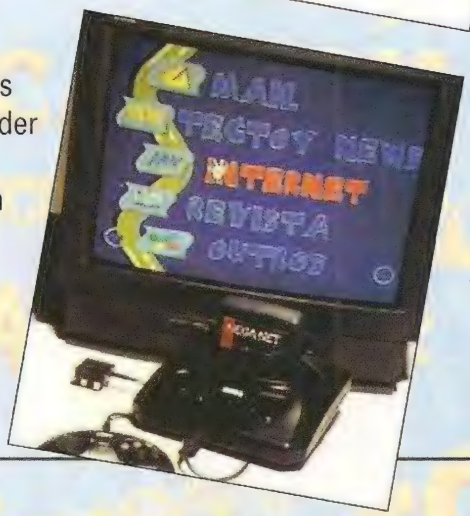
A Sega foi a mais ousada, lançando o seu novo Saturn, branco e bem mais barato (pelo menos no exterior): 20.000 ienes, ou seja, US$ 200, no Japão. A versão "popular" vem com controle de botões coloridos e os circuitos foram "customizados", tornando-se mais simples. O Saturn branco está sendo comercializado no Japão desde o dia 22 de março. A Tec Toy, não sabe nem me mesmo se o novo Saturn será lançado no Brasil. A Sony também faz uma promoção ousada. O preço de US$ 250, também válido para o Japão, foi mantido, mas o pacote inclui o console, dois controles e um memory card. Antes, volcê comprava o console com apenas um controle. Todas essas ações das duas empresas visam preparar o terreno para a luta com o Nintendo 64, que será lançado em 23 de junho no Japão e no dia 30 de setembro nos Estados Unidos. O preço previsto é de US$ 250. A demora foi causada, segundo a Nintendo, por dois motivos: o atraso na chegada dos semicondutores usados no videogame e um pedido de tempo da área de desenvolvimento de jogos da empresa. Agora só falta pintar o M2 da Panasonic para o bicho pegar de verdade na área da nova geração de videogames.

O Saturn branco vai custar US$ 200 no Japão. No Brasil não se sabe ainda se ele vai ser lançado

MEGANET GANHA NOVO TECLADO



Pronto! Acabou o sofrimento. Chega daquela história de escrever as mensagens usando as letras desenhadas na tela e o joystick. A Tec Toy resolveu facilitar a vida dos 4.500 usuários do Mega Net. A empresa criou um teclado que, gastando pouca energia, permite que o jogador escreva suas mensagens rapidamente. Agora você vai poder mandar e-mails quilométricos sobre sobre a origem da galinha verde ou responder de bate-pronto numa discussão quente, tudo isso sem passar três dias escrevendo a mensagem. O novo teclado custa R$ 84,99.



GAME SHARK: PAPA-JOGOS

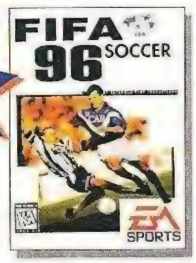
Para quem sentia dificuldades em terminar os jogos, chegou um aliado fundamental: o Game Shark. Trata-se de um cartucho programável. Com ele, você pode "roubar", colocando vidas infinitas, invencibilidade e outras coisinhas mais, às vezes difíceis de descobrir. O periférico está disponível para Saturn e PlayStation e custa R$ 99,90. O aparelho podem ser encomendado pelo telefone 0800 130 500, ligação gratuita.

ATARI JOGA A TOALHA E VAI PRA LONA

A Atari, frabricante do famoso Atari 2600, caiu fora do mundo dos games. A empresa foi incorporada à JTS Company, fabricante de Disk Drives e está tentando negociar os direitos de seus produtos, como o Jaguar e o Jaguar CD, com outras empresas. A Atari parou de fabricar os aparelhos assim como seus jogos e os jogos para PC da recém criada Atari Interactive, que também foi liquidada. Aos "órfãos" do Atari, resta esperar alguém que compre os direitos da empresa e continue fabricando seus jogos. Se quiser saber uma opinião enfurecida sobre o caso, de uma olhadinha na coluna do Bill Games desta edição.

GAME MANIA

ATACADO E VAREJO



SUPER NES
MEGA DRIVE
SEGA SATURNO
NEO - GEO CD
PLAYSTATION
3DO
MASTER SYSTEM
OUTROS...

MELHORES PREÇOS
CONFIRA!!!

MONTE CONOSCO SUA GAME LOCADORA

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua Voluntários da Pátria, 2195
Sobreloja - Santana - São Paulo

FONES
(011) 290.7474 (atacado)
290.7157 (varejo)
FAX
(011) 298.3105

PRÉESTRÉIA

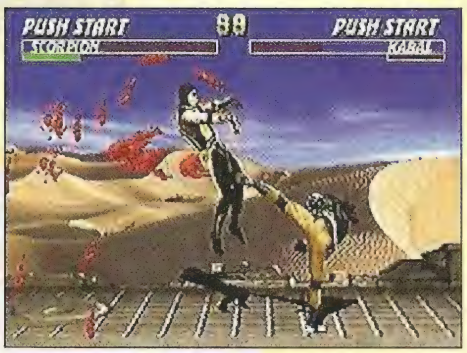
PlayStation e Saturn comandam a guerra dos lançamentos. O P.Station lidera no número, mas o Saturn sai com Ultimate Mortal Kombat 3. Fique de olho também em Star Gladiator, para arcade

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

EUROCOM WILLIANS
luta
SATURN

As conversões de arcade para o Saturn como **Virtua Fighter 2** e **Darkstalkers** mostraram do que são capazes. Parece que isso vai se repetir com **Ultimate Mortal Kombat 3**. Finalmente todos os lutadores de **MK** estão reunidos para um verdadeiro torneio. Dessa vez, Reptile, Kitana, Scorpion e Jade estão com os lutadores tradicionais para somar um total de 19 personagens. Noob Saibot, Ermac, Millena, e Sub-Zero da versão de MK 2 estão como lutadores secretos, enquanto Shao Kahn e Motaro são chefes. Todos os personagens possuem seus próprios arsenais além de golpes, combos e fatalities renovados. Os cenários também são novos, como cavernas, desertos e um ambiente infernal. Tudo indica que Mortal Kombat vai detonar mais uma vez!

Já disponível



STEEL HARBINGER

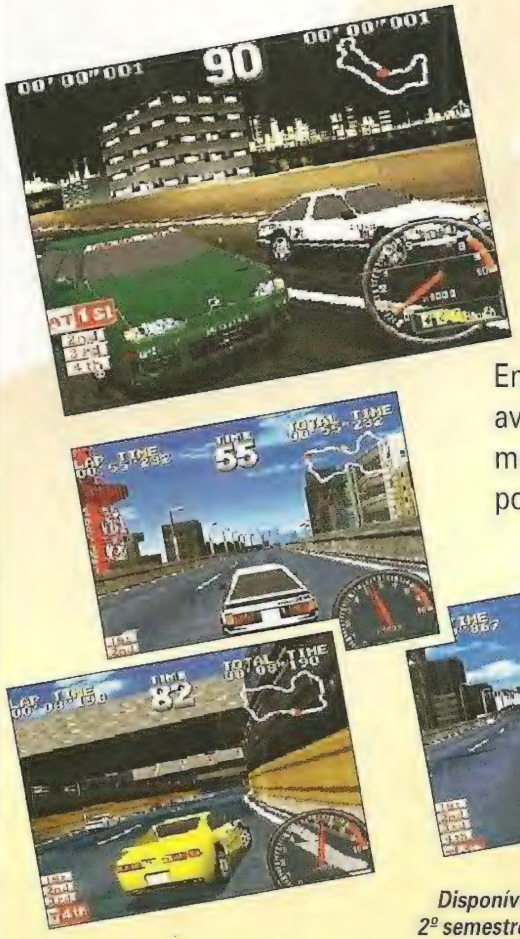
MINDSCAPE
ação
P.STATION

No estilo de **Loaded**, **Steel Harbinger** promete muita ação. Você é uma jovem que tenta impedir uma invasão de aliens que convertem tudo que tocam em uma forma de vida metálica. Você possui vários tipos de armas para uma batalha em várias perspectivas. No jogo, você é teletransportado para várias cidades e até para a Lua. Uma combinação de estratégia e adrenalina.

Disponível em julho

TOKIO H. BATLLE

BPS/JALECO
corrida
P.STATION

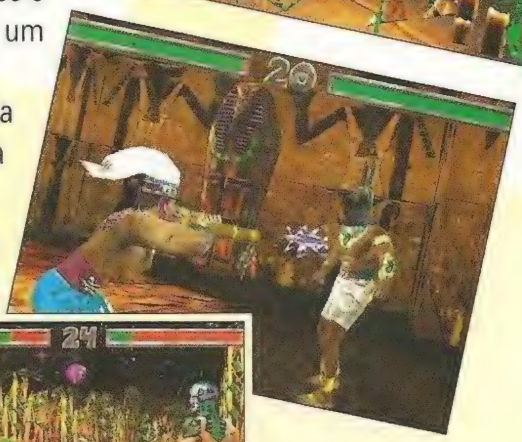


O sucesso de **Ridge Racer** no P.Station garantiu que muitos dessem continuidade ao estilo. Em **TH Battle**, antes de correr nas avenidas de Tóquio, você escolhe e monta cada parte do seu carro, podendo escolher entre 12 máquinas. O jogo, ainda inacabado, deve ter muita velocidade e ação. Você compete com mais 3 carros e até polícia rola.

Disponível no 2º semestre de 96

WAR GODS

MIDWAY
luta
ARCADE



War Gods é mais um jogo de luta no um-contra-um com ambiente 3D. São 10 lutadores e 2 chefes, todos deuses, cada um com seu estilo, specials e finishing moves. O jogo ainda está em desenvolvimento e a Midway usou uma nova tecnologia, chamada Reality Map Surfacing, que produz uma superqualidade gráfica.War Gods promete chegar arrebentando o ringue do arcade.

Já disponível

HUDRA'S TREASURE

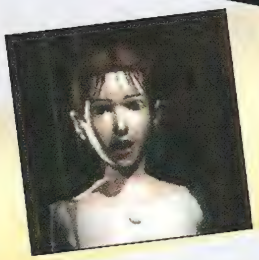
SQUARE

rpg

SNES

O tom apocalíptico domina a cena em **Hudra's Treasure**. Nesse RPG estilo clássico, os monstros são animados como em **Dragon Quest VI**. O mais importante nos combates é ver o elemento que rege os monstros. Se o inimigo é regido pela água, a magia do fogo irá causar os maiores danos. As magias são obtidas colocando-se uma senha. As dicas aparecem no decorrer da aventura. Você pode tentar adivinhar, mas o resultado pode não ser dos melhores.

Já disponível



DRACULA DETECTIVE

ASCII

adventure

P.STATION

Corre o ano de 2238, num tempo bem mais distante que o de Blade Runner (2019), por exemplo. Qualquer ser humano pode fazer viagens através do tempo, tanto para o futuro como para o passado. A partir disso, surgem novos tipos de violação das Leis: os crimes cronológicos. Você é um detetive que se especializou na investigação desse tipo de crime. Uma garotinha veio pedir sua ajuda. A partir daí é com você. Todas as cenas foram criadas em estações gráficas, como no jogo de suspense **D**.

Disponível em junho de 96

OFERTAS DE ANIVERSÁRIO DA DIRECT SHOPPING. APROVEITE E COMPRE UM PRESENTE PARA VOCÊ.

SUPER MARIO RPG
O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.
SÓ R$ 109,90

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE
O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais.
SÓ R$ 99,90

CHRONO TRIGGER
O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.
SÓ R$ 109,90

DONKEY KONG COUNTRY 2
Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, agora com um preço imbatível.
SÓ R$ 99,90

NOVIDADES 32 BITS

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
PANZER DRAGOON 2
GUARDIAN HEROES - RPG
ROAD RASH
EARTHWORM JIM 2
SKELETON WARRIORS
RISE OF THE ROBOTS 2
SIM CITY 2000
WRESTLEMANIA ARCADE
CLOCKWORK KNIGHT 2

SÓ R$ 79,90 CADA

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
THE NEED FOR SPEED
VR SOCCER
STRIKER SOCCER
RESIDENT EVIL
THE HIVE
TOKYO HIGHWAY BATTLE
SKELETON WARRIORS
RISE OF THE ROBOTS 2
ARCADE GREATEST HITS

ACESSÓRIOS 32 BITS

Controle Original (R$ 69,90)
Controle com Turbo (R$ 59,90)
Controle Básico (R$ 39,90)
Controle de Arcade (R$ 89,90)
Cartão de Memória (R$ 59,90)
Adaptador 4/6 Jogadores (R$ 69,90)
Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
Cabo Interligação (PSX) (R$ 59,90)

GAME SHARK da InterAct Exclusivo! (R$ 99,90)
Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX

TOP 10 16 Bits

1. Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R$ 109,90)
2. Yoshi's Island (SN) (R$ 104,90)
3. Toy Story - Disney (SN/MD) (R$ 104,90)
4. Final Fantasy 3 (SN) (R$ 109,90)
5. Secret of Evermore (SN) (R$ 109,90)
6. Wrestlemania (SN/MD) (R$ 109,90)
7. College Slam (SN/MD) (R$ 104,90)
8. Earrthworm Jim 2 (SN/MD) (R$ 104,90)
9. Power Rangers Fighters (SN) (R$ 104,90)
10. Super Turrican 2 (SN) (R$ 104,90)

SATURN

2x R$ 290,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
X-Men Children of the Atom, Darkstalkers, S•ga Rally, FIFA Soccer 96, Street Fighter Alpha, Virtua Fighter 2, Toshinden Remix, Virtua Cop, Daytona USA, Mortal Kombat 2, Street Fighter The Movie, Panzer Dragoon 1, Bug!, Myst, "D", Wing Arms, ViewPoint, Hang On GP, Gex, Thunderstrike 2, Alien Trilogy, e muitos outros.
R$ 79,90 cada

CLÁSSICOS SNES R$ 69,90

Batman Forever	Fatal Fury 2	Legend of Zelda
Bugs Bunny 2	FIFA Soccer	Mickey's Great Circus
Demon's Crest	Flintstones 2	Mickey Mania
Donkey K. Land (G.Boy)	Indy Car Racing	Mortal Kombat 2
Double Dragon 5	Jurassic Park 2	X-Men Apocalypse

PLAYSTATION

2x R$ 310,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Darkstalkers, Road Rash, Tekken, Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha, Toshinden 1, Destruction Derby, Doom, Wing Commander 3, Ridge Racer, Loaded, ESPN Extreme Games, Twisted Metal, Zero Divide, Thunderstrike 2, "D", Wrestlemania Arcade, Gex, King's Field (RPG), Magic Carpet, Descent e muitos outros.
R$ 79,90 cada

NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.
2x R$ 170,00

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 64

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

AGORA NA INTERNET.
http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo e marca registrada da Playtronic Industrial Ltda.

WILD ARMS

SONY CE

rpg

P.STATION

Mais um RPG fantástico da Sony, a criadora de **Arc the Lad**. Os gráficos das cenas das batalhas são feitos totalmente em polígonos, assim como **Final Fantasy VII**. E a fase de campo tem muitos elementos de quebra-cabeças, fazendo lembrar o clássico **Zelda**, o pai de todos RPGs. Com tantas e tão qualificadas referências, **Wing Arms** tem tudo para surpreender os usuários de P.Station, que vão ganhando um arsenal de jogos que deve estar deixando a concorrência preocupada.

Disponível no 3ª semestre de 96

MEGA TUDO 2096

BANDAI

luta

P.STATION

Megatudo 2096 é o "vale tudo" do futuro. Agora, o esquema é com robôs, no estilo de jogos como **Zero Divide** e **Virtual On** (Sega). Todas as máquinas estão equipadas com armas brancas e de fogo. Além disso, os robôs tem um dispositivo que é capaz de de controlar a gravidade. Com isso, é possível fazer desvios e correr deslizando. Um prato cheio para os preguiçosos! Isso é que é evolução!

Disponível em agosto

ROCKMAN X3

CAPCOM
ação
P.STATION

Já estava na hora de **Rockman** sair para PlayStation! A versão é idêntica à do SNes, com exceção da abertura e do demo dos mestres, pois há um desenho animado para eles. É o **Rockman** estendendo suas fronteiras!

Já disponível

KING'S FIELD III

FROM SOFT
rpg/ação
P.STATION

King's Field III vem com tudo. Tem hotéis para recarregar suas energias e dá para recomprar itens. O mapa é automático e você pode gravar as mensagens. Os caras usaram três vezes mais polígonos que na última versão. É ver pra crer!

Disponível em junho

BAD GAMES

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001

Tel.: (011) 955-7373 - Fax: (011) 954-2513

VIRTUA FIGHTER MINI

SEGA
luta
GAME GEAR

Já disponível

Se você pensou que **Virtua Fighter** era exclusivo dos videogames da nova geração, estava enganado. A Sega traz a pancadaria para o Game Gear, com personagens baseados no desenho exibido no Japão. Não espere encontrar polígonos, mas fique com a porrada.

STAR GLADIATOR

CAPCOM
luta
ARCADE

Nem só da série **Street Fighter** vive a Capcom. Não querendo ficar para trás, a empresa faz sua estréia nos jogos poligonais com **Star Gladiator**. Os controles são completos, como já é tradição da Capcom. O jogo, segundo a empresa, vai funcionar como um campo de testes para o supertítulo **Street Fighter 3**, que está sendo temperado para entrar no forno.

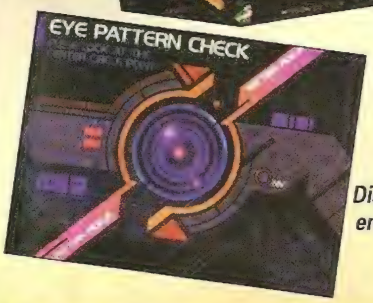
Sem previsão de lançamento

Star Gladiator deve ser uma boa prévia.

MACROSS VF-X

BANDAI VISUAL
tiro
P.STATION

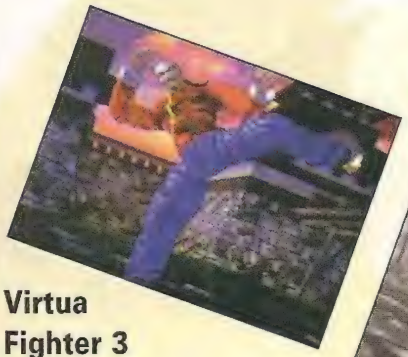
Lembra da série de TV Robotech? Bem, a Bandai está iniciando os rôbos no mundo do videogame. O jogo promete ser rápido e furioso. Para quem não sabe, essas máquinas podem transformar-se. Fighter é o modo para vôo, Battroid para combate terrestre e Gerwalk é um meio termo. Para quem tem saudades dos transformers...

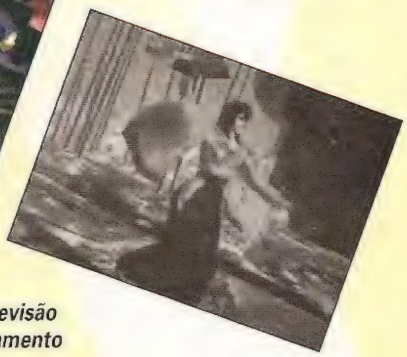


Disponível em junho

VIRTUA FIGHTER 3

SEGA
luta
ARCADE





Sem previsão de lançamento

Virtua Fighter 3 chega para inaugurar a placa Model 3, três vezes mais potente que sua antecessora. Dois novos lutadores entram na briga: um deles mescla dança oriental e luta, o outro é um cara um tanto quanto avantajado, ou melhor, gordão mesmo. Só para você ter uma idéia, Dural foi renderizado com efeitos Ray Tracing, coisa que poucas workstations fazem.

ARC THE LAD 2

SONY C.E.
RPG/simulação
P.STATION

Está pintando na praça a nova versão do superjogo da Sony. Em **Arc the Lad 2**, Arc deixa de ser o personagem central e entram em cena os heróis Ella e Lisa. Você pode usar os dados da primeira versão, mas caso não tenha, não se preocupe:
pode jogar assim mesmo. Os gráficos continuam animais e o som da Filarmônica de Londres está de volta.

Disponível no 2º semestre de 96

SATURN

Por Baby Betinho

A segunda versão de *Darkstalkers* chega para Saturn. É porrada da melhor qualidade. Como vocês sabem, *Darkstalkers* é um dos poucos jogos de luta que não tem ninjas nem joãoponeses, afinal o game foi baseado em monstros e lendas tradicionais.

DICA: são 14 personagens à disposição, dos quais dois são novos. Também há dois chefes

DICA: selecione o modo Auto Guard para ter 10 defesas automáticas

Esta é Shen-Ko, outra zumbi na parada. Ela conta com uma "ajudinha" dos braços

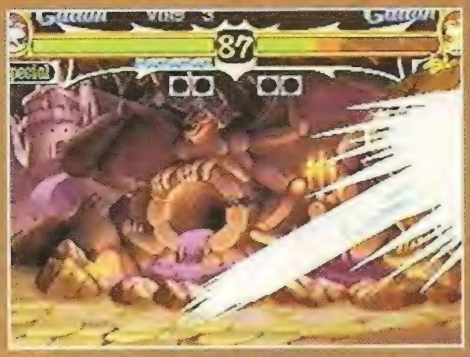
NIGHT WARRIORS
Darkstalkers' Revenge

ENCRENCA PESADA À VISTA

Em *Night Warriors: Darkstalkers' Revenge* quatro personagens novos entram na briga: dois completamente desconhecidos e os dois últimos chefes da primeira versão, verdadeiros pesadelos para quem gastava as fichas com o game. A conversão não fez mal nenhum ao jogo, nem mesmo um fio de cabelo do Demitri foi mexido. Sorte, porque o vampiro está demais. Saem ganhando os amantes de um bom mano-a-mano, que podem curtir personagens variados e, de quebra, levam um jogão de arcade para casa.

fim

Ao lutar com Shen-Ko, Lord Raptor não resiste e fica apaixonado



DICA: você pode dar 2 Beast Rush (↓↘→ + soco) com Jon se apertar seguidamente o botão de soco.
Se tiver magia, acerta 3 vezes

4.8

NIGHT WARRIORS

SATURN
CAPCOM
Luta

CD
14 Lutadores
2 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

DICA: se você acertar o especial de Pyron de perto, pode tirar quase metade da vida do adversário

DICA: aperte os 3 botões de soco e os 3 botões de chute depois de Morrigan vencer o inimigo e ela ganhará um modelito novo

Morrigan foi eleita no Japão como uma das personagens mais sexys do videogame

Ao contrário de X-Men, a qualidade da apresentação e do jogo manteve-se boa

Demitri é o principal: no Japão recebeu o nome de Vampiro Hunter

DICA: faça o combo de Jon com chute fraco, médio e forte

DICA: escolha a velocidade do turbo no options

DICA: para escolher os personagens escuros, na seleção de personagens aperte soco fraco e chute médio juntos

SATURN

SATURN

EARTHWORM JIM 2

DICA: para ir mais rápido no Uderly Abducted, pule carregando a vaca em vez de correr

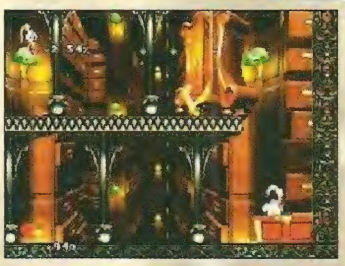
DICA: no Level Ate, atire na lesma quando estiver se escondendo no saleiro. Isto vai espantá-la e você poderá escapar

DICA: Peter Puppy quase sempre é bom de mira nas fases Puppy Love. Fique alerta mesmo depois de ele jogar a bomba. Às vezes a bomba rebate na casa do Psy-Crow e volta ao chão

Da GamePro

Pra começo de conversa, esse game não é um novo Earthworm Jim, é uma sequência com a mesma jogabilidade da versão de 16 bits. Se algo mudou, foi para melhor. Você logo vai ver o que os consoles de 32 bits são capazes de fazer com um jogo de plataforma. Para quem não conhece a história, Jim é uma minhoca ordinária com forças especiais em seu traje, que roubou do vilão galático Psy-Crow. Sua missão é salvar a pobre princesa "What's Her Name"? As diferenças entre as versões de 16 e 32 bits são visíveis desde que se coloca o CD. Os controles ficaram mais ágeis e em algumas fases isso complica o jogador. As

DICA: no Flyin' King, ao pegar um engine power-up, fique de olho no ícone no canto direito inferior. Quando ele chacoalhar é porque está no fim e você vai voltar para a velocidade normal



Novos cenários, como esse na fase Door Chase, fazem de Jim 2 um jogo novo

As duas faces de Jim: A versão de 16 bits...

...e a versão melhorada de 32 bits para o Saturn

DICA: para vencer o filé no fim do Level Ate, deixe ele pousar e dê uma chicotada. Não deixe ele chegar perto

As novas cenas renderizadas de Jim entre as fases são um barato!

DICA: em Level Ate, depois do primeiro Snot Swing, flutue com o pára-quedas entre o bacon e o garfo até alcançar...

... a plataforma onde você poderá teleportar-se para uma fase secreta cheia de garfos

habilidades de Jim são as tradicionais: correr, pular, atirar, chicotear, além de algumas extras, como pendurar-se com o Snot Swing. **EWJ 2** é uma ótima sequência, bem mais fácil de se mandar bala - ou terra, ser preferir- do que nos 16 bits. Esse já é um jogo bem familiar e, com esse ar de novidade, com elementos melhores no 32 bits, **Earthworm Jim 2** vai dar o que falar!

DICA: em Udderly Abducted, use os homing missiles para manter os discos voadores distantes das vacas

DICA: em Villi People, cuidado com as bolhas flutuantes. Elas podem flutuar por paredes e chegar até você, mas dá para atirar através das paredes e acertá-las

As novas telas entre as fases são bem feitas e fecham bem cada level. E as vacas, é claro, continuam com lugar de destaque!

4.0

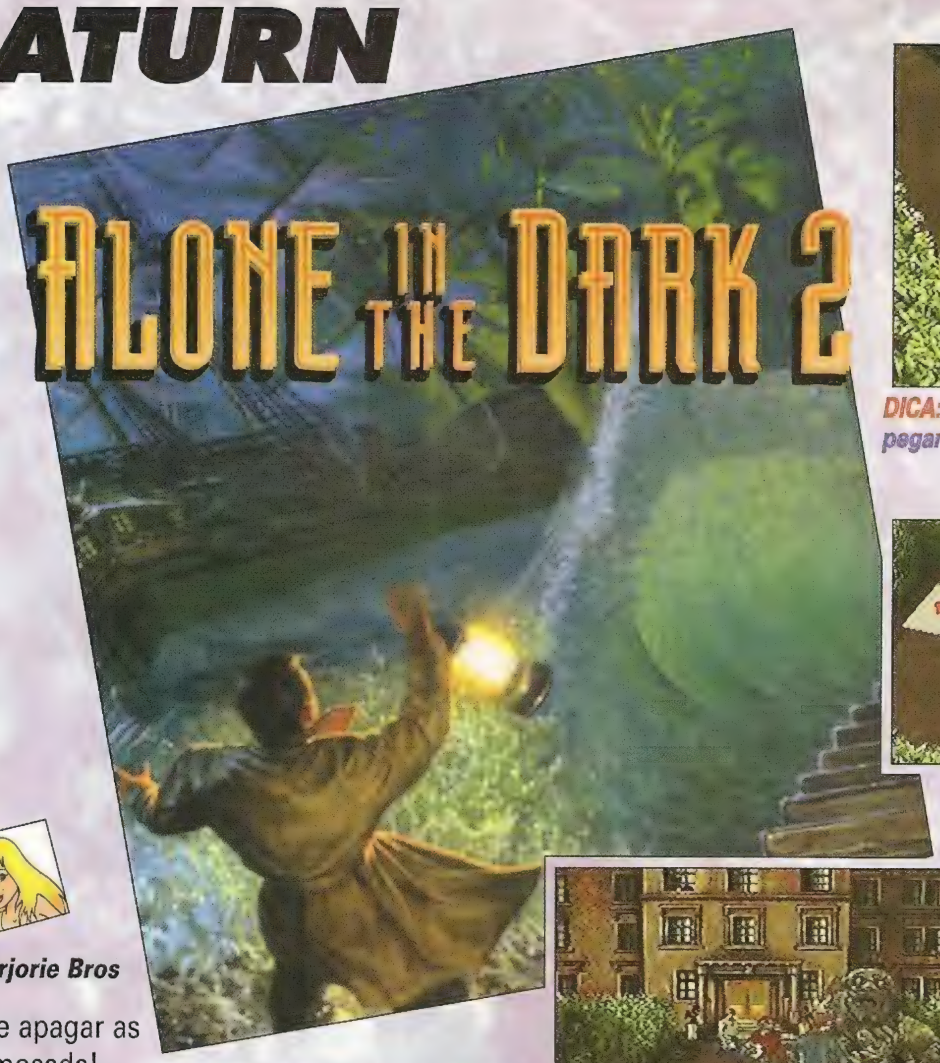
EARTHWORM JIM 2

SATURN
PLAYMATES
Ação

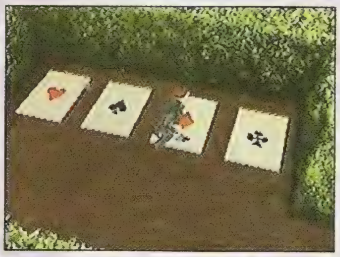
CD
1 Jogador

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

ALONE IN THE DARK 2



DICA: mate esse inimigo para conseguir pegar a coroa



DICA: as cartas aqui não são diferentes das do baralho normal, a que vale a entrada é a de ouros

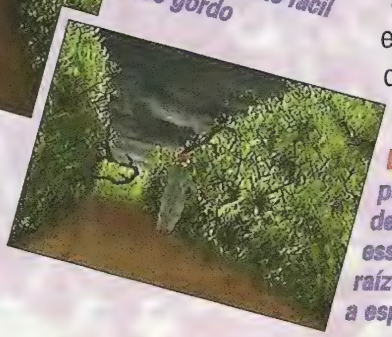
Por Marjorie Bros

DICA: chegou até aqui? Então, agora a sua missão é matar os dois inimigos e empurrar a estátua para abrir uma passagem. Tudo feito!!

Hora de apagar as luzes, moçada! Afinal, jogar **Alone in the Dark** em plena luz do dia não tem a mínima graça, né? Depois de aterrorizar o PC e o 3DO, a série chega ao Saturn fazendo qualquer mortal tremer de medo com **Alone in the Dark 2**. A história é a mesma. Os piratas, que não acreditam em Papai Noel, sequestraram Grace na véspera de Natal. Já sabe qual é o objetivo, não sabe? Para enfrentar os fantasmas você pode usar desde uma espada até uma metralhadora. Mas não pense que está seguro, mesmo com todo esse arsenal. O pessoal do além está tão bem armado quanto você. Como se não bastasse enfrentar sozinho as almas penadas, você vai ter de encarar um menu de itens cheio de detalhes confusos e muitas vezes inúteis. Fora isso, o jogo continua provocando gritos e sussuros e dando sustos fenômenais. Ou seja: continua arrasando! fim

DICA: empurre o baú, pegue os itens e mate o monstro para ganhar a espada

DICA: fique nessa posição e mate fácil esse gordo



DICA: para destruir essas raízes, use a espada

3.5

ALONE IN THE DARK 2

SATURN
INFOGRAMES
RPG-Ação

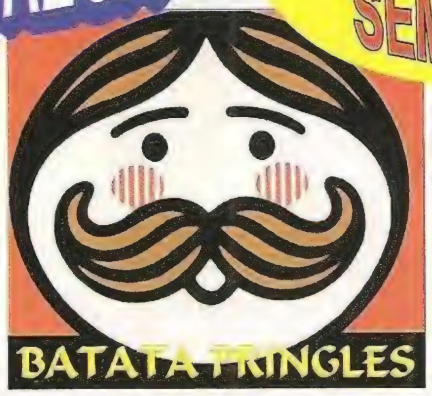
CD
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	3

LKC TUDO PARA SUA LOJA

PRONTA-ENTREGA

LANÇAMENTOS SEMANAIS



LKC SÃO PAULO - CENTRO
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590
LKC SÃO PAULO - MÓOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125
LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044
LKC SÃO CONRADO - RJ
FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816
LKC PETRÓPOLIS - RJ
Estrada União e Indústria, 10035 - F: (024) 222-3390
LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

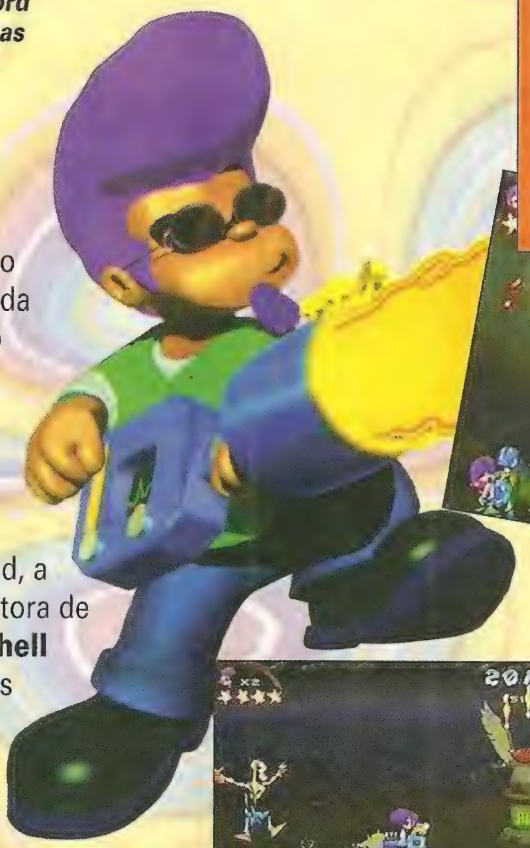
MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

LKC MATRIZ
R. Marselhesa, 61 - F: (011) 889-0101
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

JOHNNY BAZOOKATONE

Por Lord Mathias



Aí galera, aumentem o volume da TV e preparem seus ouvidos. Esse é o jogo que fez o pessoal da redação mandar ver no rebolado. **Johnny Bazookatone** chega com qualidade sonora impressionante para Playstation e Saturn, carimbado pela US Gold, a mesma empresa produtora de **Thunder Strike 2** e **Shell Shock** para os mesmos consoles.

Johnny fazia grande sucesso com sua banda até que isso começou a incomodar alguém. El Diablo, o vilão da história, cheio de inveja, ataca a banda e rouba Anita, a guitarra favorita de Johnny. O cara levou a guitarra para o inferno e, não conseguindo tocá-la, decidiu que ninguém mais tocaria. Para isso, sequestrou os melhores músicos do mundo, incluindo os integrantes da banda de Johnny.

Atenção com as notas que você procura, podem estar bem escondidas

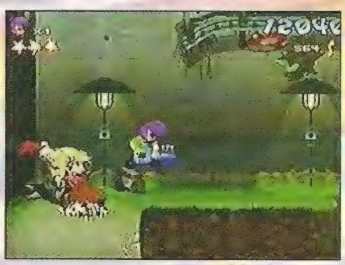
DICA: não deixe os esqueletos jogarem suas cabeças, aí eles renascem

DICA: sob o telhado há estrelas escondidas. Não tenha medo do holofote, ele não o acerta

DICA: segure R para correr e pular mais alto e atirar de metranca para baixo

4.5	JOHNNY BAZOOKATONE	SATURN US GOLD Ação
CD 5 Fases 1 Jogador Password Continue	FUN FACTOR CONTROLE GRÁFICO SOM	5 4 4 5

Não dá pra duvidar muito que o negócio de Johnny e sua banda é arrepiar um som de primeira qualidade



DICA: suba na pedra e não deixe o cara acertá-lo

DICA: vá subindo as escadarias e colhendo as chaves nos cantos com o botão L

NOTAS MUSICAIS

São itens que valem pontos e dão vidas e fases bônus

Clave de sol - vale 100 pts /10 notas. Mil dão 1 vida extra

Simples - vale 10 pts / 1 nota. Mil dão 1 vida extra

Colorida - vale 100 mil pts. Pegue na ordem e vá à fase bônus

P.STATION

Johnny tem de reaver Anita, sua guitarra favorita, das mãos de El Diablo

BAZOOKATONE

DICA: no chão, atire para cima. Há vários bichinhos nas árvores querendo atormentar a sua vida

DICA: detone todos os verdinhos para poder pular no cogumelo e pegar outra nota musical lá em cima

DICA: quando estiver indeciso, direcione o controle para baixo e veja o que o espera

É aí que você entra controlando o roqueiro topetudo que conta com a sua guitarra para detonar os inimigos.

MACACOS ME MORDAM, QUE GRÁFICOS!!

O jogo tem 5 fases compridas com várias sub-fases e nem todas contam com uma fase bônus. Cenários com fundos em 3D como uma penitenciária abandonada, um hotel, hospital etc. A parte gráfica do game arrepia, lembrando **Earthworm Jim** e **Donkey Kong Country** pelos gráficos arredondados e modo de andar do personagem. A visão lateral é bem nítida durante todo o jogo. Mas o destaque mesmo fica por conta da música, coisa que, modéstia `a parte, o Lord aqui manja bastante. A trilha sonora inclui Richie Sambora e Tico Torres, da banda Bon Jovi. Algumas diferenças são bem visíveis entre os dois sistemas. No Playstation gráfico e cores estão melhores, o som, em compensação é pior. É pegar o controle e balançar a cabeça. Fique esperto, pois as fotos de uma página são do Saturn e da outra do Playstation.

fim

DICA: na fase bônus, vá por cima e volte por baixo até achar sua vida

4.2

JOHNNY BAZOOKATONE — P.STATION — US GOLD — Ação

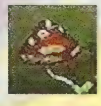
CD	FUN FACTOR 5
5 Fases	CONTROLE 3
1 Jogador	GRÁFICO 5
Password	SOM 4
Continue	

ITENS DO JOGO

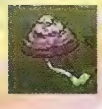
COGUMELOS

Esse elemento está presente em todas as fases do jogo e vai ajudar você a se movimentar

Amarelo - ajuda você a fazer pulos baixos



Vermelho - se você encostar nesse cogumelo ele tira sua energia



Marrom - é útil na hora que você tiver de fazer pulos altos

ESTRELAS

Aumente a sua energia

Ouro - aumenta 3 estrelas na sua energia

Prata - aumenta 2 estrelas na sua energia

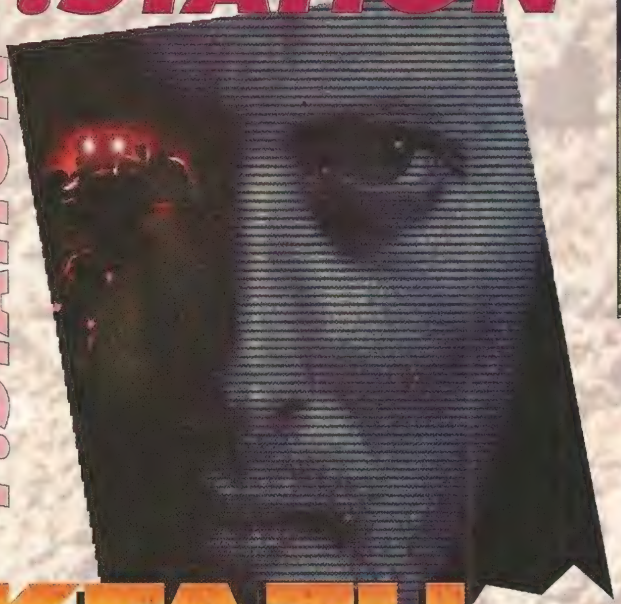
Bronze - aumenta 1 estrela na sua energia

DICA: logo no começo da escadaria, vá totalmente para a direita para pegar itens escondidos

DICA: vá planando nesse ponto para achar uma vidinha perdida bem aí no meio

P.STATION

P.STATION



KRAZY IVAN

Por Marcelo Kamikaze

Krazy Ivan chega para P.Station e entra para a lista dos fabricados pela Psygnosys, a mesma que lançou os conhecidos **Wipe Out**, **Destruction Derby** e **Xenon 2**. O jogo vai chamar a atenção de quem gosta de jogos com visão em primeira pessoa, como o clássico **Doom Special Edition**. Ivan, um psicótico ex-combatente do exército russo, passava por maus momentos com pesadelos e visões horríveis de aliens invadindo a terra. Até que um dia esse pesadelo vira realidade. Pelo seu desejo de matar e destruir, Ivan é o mais indicado para acabar com esses robôs alienígenas. Você controla Ivan, que está embutido em uma máquina. Gráficos e som muito bons, incluindo o belo demo de apresentação do cart. Adquira o espírito destruidor e acabe com tudo que pintar na sua frente.

fim

***DICA:** preste atenção a sua artilharia, se segurar o botão de tiro a barra enche e o fogo pára por alguns segundos*

***DICA:** esse é Dwarf, um dos seus inimigos na 1ª missão. Destrua-o com a ajuda de mísseis e colha os itens que ele deixa depois de morto*

***DICA:** o círculo com nome escrito embaixo indica a direção do inimigo*

***DICA:** aqui você pega seu escudo depois de destruir os inimigos. Atire nas chapas e vá embora. Cuidado com os voadores*

OS COMANDOS

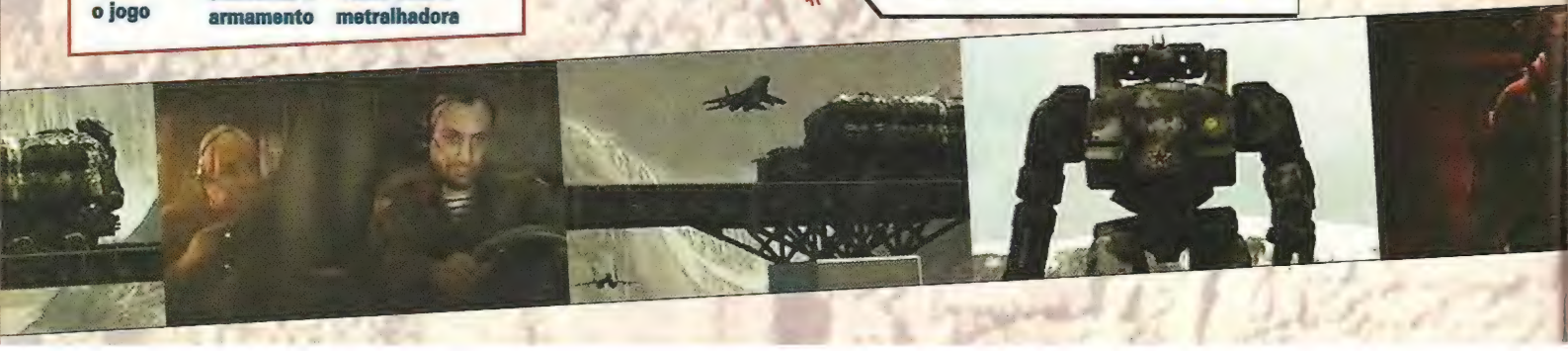
4.0

KRAZY IVAN

P.STATION
PSYGNOSIS
Tiro

CD
2 Jogadores
Continue
bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4



P.STATION

Por Marcelo Kamikaze

KING'S FIELD™

4.0

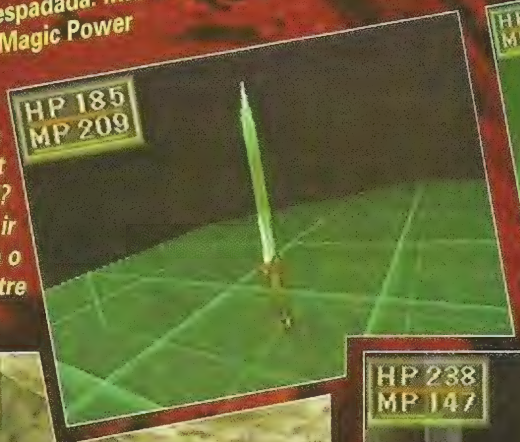
KING'S FIELD

CD	P.STATION
1 Jogador	ASCII
Memory Card	RPG/Ação

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	3
SOM	4

Doom **e RPG se misturam em *King's Field* (*King's Field 2* no Japão), jogo da novata From Software. O mistério começa quando seu navio naufraga e você vai parar numa ilha cheia esquisitices. Daí em diante você tem de suar muito para sobreviver. O suspense manda no game o tempo todo. A perspectiva é em primeira pessoa e você vai encontrar muitos itens, como chaves, armas, armaduras e até cristais com poderes mágicos. Não deixe de pegar nada, pois o mapa é muito grande e só Deus sabe o que vai aparecer. O jogo ganha pontos pelo desafio e pela liberdade, mas perde por ser muito lento. Você vai ter de superar a primeira impressão.** fim

DICA: para atirar magias pela espada, basta apertar o botão da magia durante a espadada. Mas tem de ter mais de 60 de Magic Power



DICA: quer pegar a Moonlight Sword? Tente ir sobre o último mestre

DICA: destrua-o com a magia da Dark Slayer

DICA: para matar soldados use a espada. Mate as caveiras com a Battle Hammer

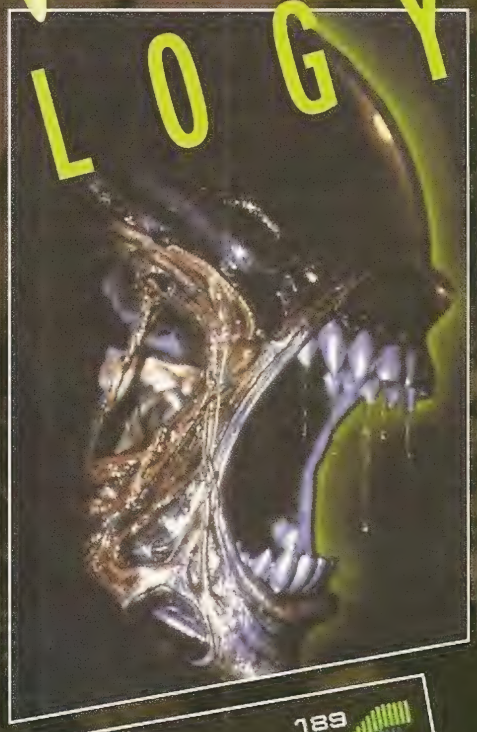
DICA: a fonte dourada recarrega tudo. Use as Dragon Stones para fazê-la aparecer

DICA: essas árvores dão Dragon Crystals. Mas vai ter de esperar bastante

ALIEN TRILOGY

Por Baby Betinho

Para quem é fã de Doom e está a fim de algo novo, Alien Trilogy é o game certo. Você joga na pele da famosa tenente Ripley, que foi convocada para ajudar a Colonial Marines. Sua missão é acabar com os aliens, destruir os soldados infectados e coletar amostras (identify cards).



ALIEN PRA TUDO QUANTO É LADO

No total, são 36 fases divididas em 3 setores, cheias de power-ups, itens e salas escondidas. Alien é o que não falta no jogo. O game mistura os 3 filmes da série dirigida por Ridley Scott. Isso quer dizer que incorpora os diferentes tipos de aliens de cada um deles, como a rainha (chefe) do Alien, o Resgate, os aliens em forma de cachorro de Alien 3 e os tradicionais, de Alien, o oitavo passageiro. Além desses estão presentes as criaturas que adoram ficar no rosto dos humanos e aqueles pequenos que saem do estômago das vítimas. Além de aliens, você também vai achar vários soldados da companhia que querem manter as criaturas vivas, não perdoe ninguém. Além dos fãs de Doom, quem curtiu os filmes também vai adorar explodir os aliens e ver escorrer o sangue verde de ácido!

DICA: para destruir mais fácil esses ovos, use o lança-chamas antes que nasçam as criaturas

DICA: não se preocupe muito com os ovos, a rainha já vai dar trabalho suficiente

Na fase bônus você tem 60 seg. para pegar muitos itens

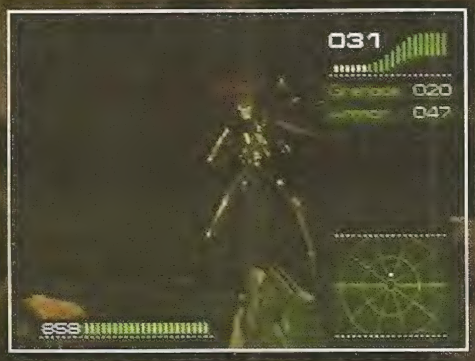
DICA: procure sempre pelo Auto Map, ele dará uma boa ajuda

DICA: o alien que fica no teto não ataca, fique tranquilo

DICA: mate esse homem para pegar o seu cartão

fim

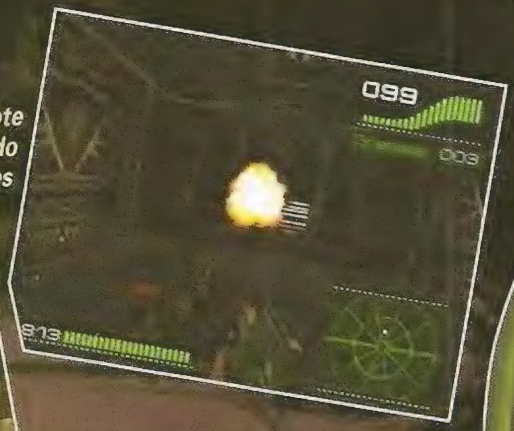
DICA: essa é a rainha que você vai ter de enfrentar. No começo, use a calibre 12 e...



...depois passe para a metranca, alternando-a com muitas granadas

DICA: depois de matar a rainha, saia rapidamente do ninho, os ovos vão abrir

DICA: quer destruir a parede? Então, bote uma boa granada pra funcionar que tudo irá pelos ares



DICA: cuidado quando entrar em salas muito grandes, elas escondem muito aliens. Vá sempre pelos cantos

DICA: abra esses compartimentos, mas cuidado para não ter surpresas desagradáveis

DICA: suba nessas plataformas, elas vão levá-lo ao fim da fase

DICA: entre na nave e abra os compartimentos

DICA: sempre que encontrar alguns armários, atire neles para achar itens

4.5

ALIEN TRILOGY — P.STATION

ACCLAIM

Tiro

CD
36 Fases
1 Jogador
Multiscrolling

FUN FACTOR 5
CONTROLE 4
GRÁFICO 4
SOM 5

3DO

3DO

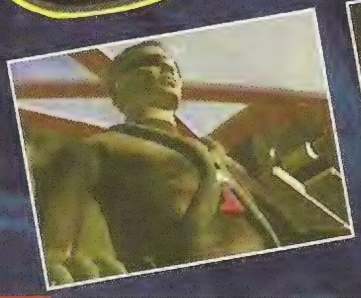
Por Marcelo Kamikaze

CYBERIA

Está chovendo Cyberia na horta dos gamemaníacos. O game surgiu no PC e passou pelo Saturn (ver Detonado) antes de aparecer no 3DO. Você joga na pele de Zak, um hacker que andou roubando e agora está nas mãos do governo. Para escapar da morte o cara teve de aceitar uma missão tão kamikaze quanto eu: infiltrar-se no complexo Cyberia e descobrir o que rola por lá. O trabalho da Interplay é de primeira. Pena que a imagem ficou meio embaçada. *fim*

DICA: dê o cartucho de sua pistola à mulher

DICA: ao sair da nave, vá para a direita e encontrará um elevador



3.2

CYBERIA — 3DO — INTERPLAY — RPG

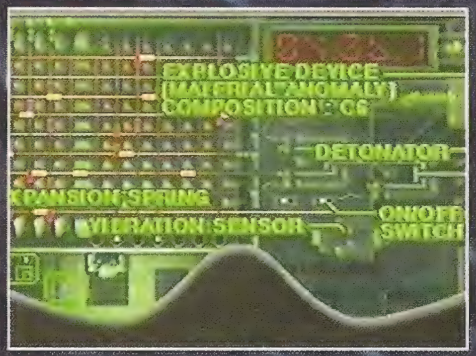
CD
6 Fases
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	3

DICA: no armazém, entre na primeira à direita

DICA: entrando no hangar, feche a porta para não ser surpreendido pelos inimigos

DICA: antes de chegar no TF-22, esconda-se nos caixotes para matar o inimigo



DICA: desarme a bomba na asa antes de pegar o TF-22

RETURN FIRE
•MAPS O' DEATH•

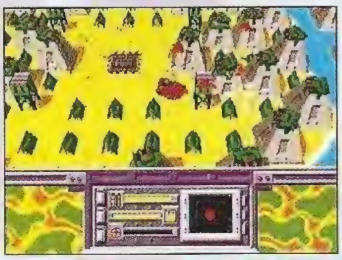
DICA: matar os soldados pode não ser o melhor caminho para a vitória, mas não dá pra dizer que não é divertido

DICA: como alternativa à ponte, você pode cruzar pela água nas áreas rasas e azul-claras

Da GamePro

Quem já cansou de **Return Fire** pode ficar tranquilo porque nesta sequência são mais de 100 fases totalmente inéditas, cheias de destruição e morte para quem gosta. A jogabilidade foi melhorada com mapas bem legais e uma infinidade de inimigos para você dizer chega. Se você concorda que já era hora de renovação, **Return Fire - Maps O' Death** vem na hora certa, do jeito certo. Bote sua inteligência pra funcionar!

fim



DICA: quando estiver cercado pelos inimigos, cuide só de um lado. Se der zebra, você vai ter uma saída para escapar

4.5 — MAPS O'DEATH — 3DO — PROLIFIC — Ação

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4

CD
+100 Fases
2 Jogadores
Passwords

CREATURE shock

Da GamePro

O destaque deste jogo de tiro vai para sua variedade. São dois CDs com 5 missões. O game possui 3 tipos de jogabilidades diferentes: no estilo de **Doom**, com corredores cheios de inimigos, outra como **Total Eclipse**, num visual desértico e, por fim, uma tipo **Virtua Cop**, com diversas galerias. Durante o jogo você vai explorar o planeta Saturno e o interior de uma nave com alienígenas dentuços. Como nem tudo são flores, o jogo tem seus defeitos, como a limitação de só se obter uma arma por fase, além de os tiros e os movimentos serem lentos. **Creature Shock** não é muito estimulante. A jogabilidade pode variar, mas não o level de interesse.

fim

DICA: voe baixo no Tethys, pois muitos inimigos flutuam sobre você

DICA: à caminho de Saturno, não perca tempo tentando destruir os asteróides. Só desvie deles

2.8 — CREATURE SHOCK — 3DO — VIRGIN — Tiro

FUN FACTOR	3
CONTROLE	2
GRÁFICO	3
SOM	3

CD
5 Missões
1 Jogador

SNES

Por Marcelo Kamikaze

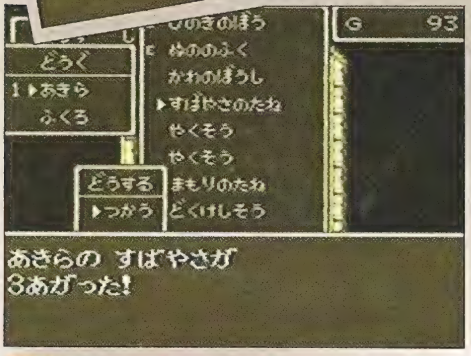
A Enix traz a sexta versão de um dos melhores RPGs para o SNes. **Dragon Quest VI** é o terceiro episódio da Saga do Céu. A história começa quando o demônio Modo, que deveria ser destruído por você, aprisiona sua alma no mundo dos sonhos. Tudo bem, era sonho, mas Modo existe na realidade. Com a ajuda de Hassan, Lemiyu, Barbara e de inimigos capturados você deve explorar os dois mapas conhecidos: o mundo de cima e o de baixo. O jogo recupera elementos de **Dragon Quest III**. Por exemplo, todos os personagens podem mudar de profissão. Se você estiver cansado da vida de mago, vire um superstar. Beleza, não? Os desenhos são de Akira Toriyama, o mesmo de **Dragon Ball**.

fim

DICA: no começo do jogo, o melhor negócio é o bumerangue

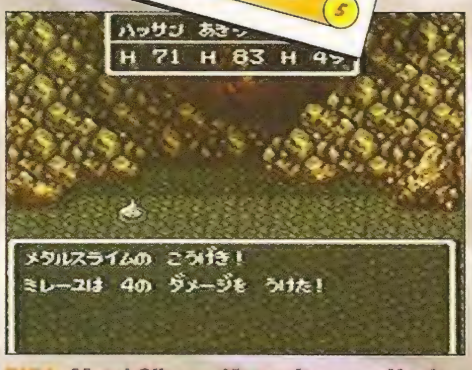
DICA: esse cara vende o mapa desse mundo. Custa 4000 Gold, mas pechinchando você consegue por 200. É um belo desconto

DICA: verifique estantes, barris e vasos



DICA: quando for usar as sementes, salve antes o jogo e pegue o melhor resultado

DICA: esse buracão é a passagem do mundo de cima para o de baixo. Para voltar, ache os poços e escadas



DICA: Metal Slimes dão muita experiência, mas eles fogem rapidinho

DICA: algumas profissões só estarão disponíveis se você virar mestre em outras

WAR 2410

Por Marcelo Kamikaze

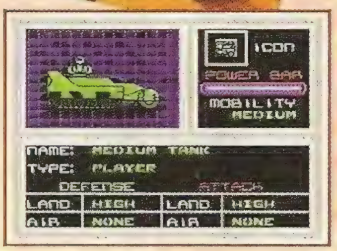
A Advanced Productions lança **War 2410** e leva os estrategistas para o futuro. Em 2003, os cientistas resolveram criar o Frankenstein do futuro, o soldado perfeito.

ANDRÓIDES, SELVAGENS E SUPER-HUMANOS

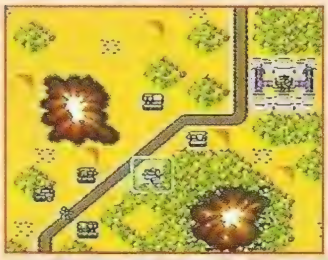
Parece que as coisas não deram muito certo. Da experiência surgiram três novas formas de vida: Orcs selvagens, os andróides cibernéticos chamados Cromes e super-humanos chamados Mars. Programados para proteger e servir a sociedade, eles traíram seus criadores e estão pegando pesado na batalha pelo domínio do mundo. Para sua sorte, seu exército aumenta no decorrer do jogo. Para seu azar, os gráficos deixam a desejar. Mas, para quem gosta de estratégia **War 2014** não deixa de ser uma opção.

fim

DICA: não fique no asfalto ou no deserto, pois lá você não tem chances de defesa

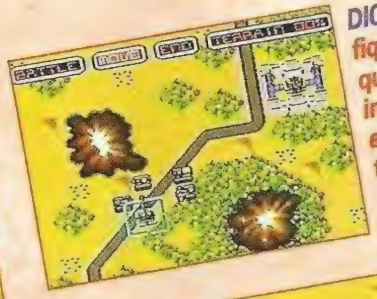


DICA: aperte select para ver a descrição de sua máquina

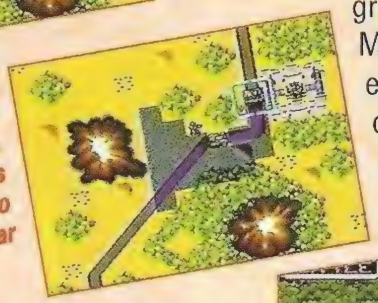


DICA: no começo do primeiro ato, dê End e espere o computer vir pra cima

DICA: seu poder de defesa depende do lugar onde você fica. O melhor é ficar na floresta ou na montanha

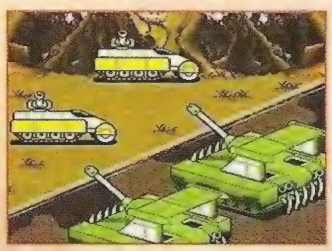


DICA: ao atacar, fique o mais longe que der do inimigo para evitar que ele também o ataque



DICA: ao atacar a base inimiga, fique longe, os soldadinhos não poderão revidar

DICA: tente dominar o inimigo cercando um de cada vez



As imagens da hora da luta contra o computer deixam a desejar

3.2

WAR 2410 — **SNES** — ADVANCED PR. — **Estratégia**

16 Mega
1 Jogador
Password

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

MEGA

Por Marjorie Bros

Ai, que lindo, que gracinha, que beleza! Esse John Smiths é maravilhoso. Tudo bem, ele é namorado da Pocahontas, mas isso não tem a mínima importância. Para mim, né... Bem vamos ao jogo. A história é exatamente a mesma do filme (se você não viu, corra para a locadora): os ingleses chegam à América em busca de ouro, encontram os índios, John Smiths conhece Pocahontas e é preso pelos nativos. Aí entra Pocahontas. Você deve buscar a ajuda dos bichinhos para salvar John. O poder de Pocahontas aumenta a cada bicho encontrado. O lance é chegar na quarta fase cheio de energia para tirar John dessa enrascada. E rápido. Afinal, o cara está na mira dos índios. E os índios na mira dos ingleses. Se você não fizer nada, meu amigo, a guerra é certa!

fim

DICA: para poder passar por essa ponte, use a corrida

DICA: para o veadinho ganhar o poder da corrida, ajude-o com o botão A

DICA: pegue esse passarinho e leve para o seu ninho

DICA: derrube as 2 canoas no rio para o esquilo prosseguir

Disney's POCAHONTAS

DICA: pegue esse pedaço de madeira e ajude Meeko a passar o rio

DICA: após escutar a conversa de Pocahontas, pegue os itens com o esquilo

DICA: para passar por esse ponto, utilize os galhos da árvore

DICA: empurre a pedra liberando os peixes e ganhe outro poder

PARA QUEM
TEM ENERGIA
NÃO TEM
GAME OVER.
JWT
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
COM 7 VITAM
Peso

32X

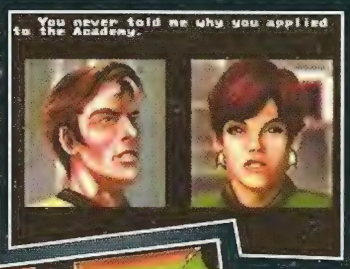
32X

STAR TREK STAR FLEET ACADEMY

Por Marjorie Bros

Bem, meus queridos, adeus! Resolvi abandonar a vida de crítica e encarar um dos meus maiores sonhos: comandar a Enterprise! Comunico aos senhores que estarei sentada na cadeira do capitão Kirk até o fim do meu treinamento em *Star Trek: Starfleet Academy*, para 32X. Para tudo sair certinho, você tem de coordenar o trabalho dos seus auxiliares e cumprir todas as missões à risca. Mesmo! Qualquer coisinha errada, por mais ridícula que pareça, pode acabar com sua carreira na Frota. Como no filme, ou na série, cada um dos tripulantes tem uma especialidade, que deve ser aproveitada de acordo com a situação. O lance é prestar muita atenção nas ordens: então, não se deixe distrair pela música, que é bem bacaninha.

DICA: na sala de treinamento, aprenda para que serve cada alarme



Esta cadete e você formam sua equipe

Relaxe e jogue sinuca com a tripulação

DICA: destrua o objeto radioativo de longe

DICA: escolha radares, alarme, ajustes, comunicações

DICA: nas batalhas ponha o alarme em vermelho, ative as táticas e se defenda

fim

DICA: comunique-se com planetas estranhos, mas cuidado com guerras

DICA: ao receber a missão, ouça, pergunte e parta para o combate

3.8

STAR TREK

32X

INTERPLAY

Espacial

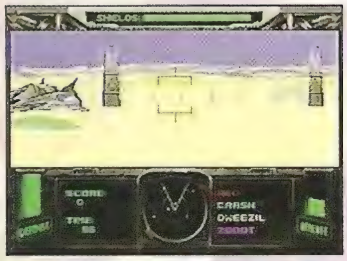
FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	3
SOM	4

24 Mega
Fases ND
1 ou 2 Jogs
Password

Por Lord Mathias

Este CD pode ser definido como uma mistura de **Myst** e **Jurassic Park.** Trata-se de uma fantasia em que você soluciona quebra-cabeças, salva alguns reinos, mas passa a maior parte do tempo no bláblábláblá.

O centro da história é o príncipe Adam. O reino é povoado por dinossauros, alienígenas e pela família real que combate os Tyranns, uma raça de humanossauros bem sanguinários. Os Tyranns assassinaram a mãe e a irmã de Adam. Cabe a ele, ou melhor, a você a vingança! Para derrotá-los, Adam deve unir as raças de dinossauros e salvar todos da extinção. O jogo é muito falado, mas apenas algumas informações são importantes para resolver os enigmas. Quem gosta de quebrar a cabeça vai gostar dessa aventura. Prepare-se para passar um bom tempo explorando este mundo. fim

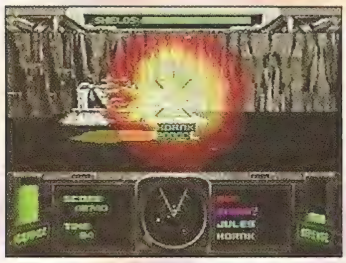


O treino começa logo, depois você precisa destruir inimigos para mudar de fase

DICA: os cristais verdes aumentam sua energia

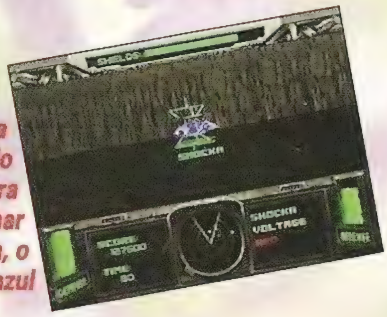
DICA: aqui é o "Death Match", você tem de destruir. Seu inimigo mortal é "Baked"

DICA: os inimigos se auto-destroem e quase sempre vem por trás, muita atenção!



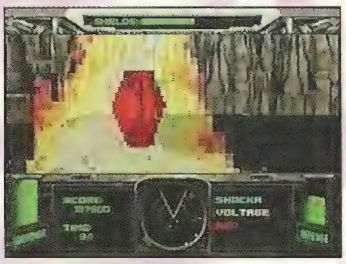
DICA: com o botão A você ativa a arma especial, que é diferente em cada tanque

DICA: no meio dessa selva, eles se escondem atrás dos arbustos



Faça tudo para eliminar Shocka, o azul

DICA: as naves com a luz azul recarregam todas as suas armas



DICA: os cristais vermelhos recarregam totalmente sua energia

3.8

T-MEK — **32X**

ATARI GAMES

Tiro

16 Mega
12 Fases
1 ou 2 Jog.
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	4

ARCADE

ARCADE

Por Baby Betinho

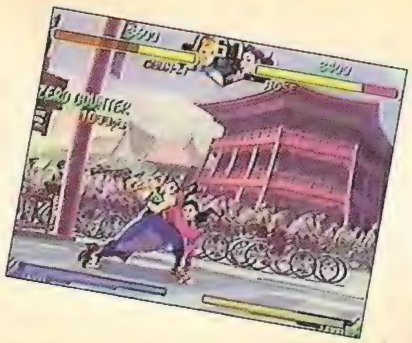
A porrada continua em alta nesse novo *Street Fighter Zero 2*. Todos os caras da versão passada estão na parada e a eles se juntam Rolento (*Final Fight*), Gen (*Street Fighter*), Dhalsim, Zangief (*Street Fighter II*) e Sakura. Essa última é uma estreante. O destaque desta versão é a inclusão do Original Combo, que possibilita montar seu Super Combo do jeito que quiser. Os caras da Capcom melhoraram ainda mais a jogabilidade, revendo alguns comandos, como o Hell Hadouken de Akuma. Assim você não solta golpes por engano. E ainda há o mistério dos lutadores secretos que podem ser Blanka e Guile, mas nada é confirmado, por enquanto. Mas é só ficar ligado em SGP!

STREET FIGHTER ZERO 2

ORIGINAL COMBOS

Para acionar o Original Combo, aperte ao mesmo tempo, um botão de soco e dois de chute, ou vice-versa. A tela vai escurecer e, a partir daí, você já pode "montar" seu Super Combo, enquanto a barra dele permitir. Você pode incluir golpes normais e especiais.

ZERO COUNTER



São 2 tipos de Zero Counter (←↙↓ + botão). Acionado com chute, você contra-ataca com um golpe voltado para inimigos no chão. Com soco, o Zero Counter é anti-aéreo.

COMANDOS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
Rolar para frente - quando arremessado, →↘↓ + soco.

4.8

STREET FIGHTER ZERO 2 — ARCADE — CAPCOM — Luta

300 Mega
18 lutadores
2 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

ROSE

GOLPES ESPECIAIS

Soul Reflect: ↓↙← + soco (o fraco absorve e converte em energia de Super Combo, o médio reflete na horizontal e o forte na diagonal)
Soul Throw: →↓↘ + soco
Soul Spark: ←↙↓↘→ + soco
Soul Spiral: ↓↙← + chute

SUPERCOMBOS

Aura Soul Spark: ↓↙←↓↙← +soco
Aura Soul Throw: ↓↘→↓↘ + soco
Soul Illusion: ↓↘→↓↘ + chute

GUY

GOLPES ESPECIAIS

Bushin Izuna Otoshi: ↓↘→ + soco (+ soco para agarrar)
Bushin Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Hayate Gake: ↓↘→ + chute (+ chute p/ golpear)
Houzanto: ↓↙← + soco

SUPERCOMBOS

Bushin Gouraikyaku: ↓↘→↓↘ + chute
Bushin Hassoken: ↓↘→↓↘ + soco

AKUMA

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco (no ar também)
Hell Hadouken: →↘↓↙← + soco
Goushouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuhkyaku: ↓↙← + chute (tem o aéreo)
Ashura Senku: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Hyakkishu: ↓↘→↗ + soco (+ soco ou chute para golpes diversos)

SUPERCOMBOS

Messatsu Goushouryu: ↓↘→↓↘ + soco
Messatsu Gouhadou: →↘↓↙←↘↓↙← + soco
Ten'ma Gouzanku: ↓↘→↓↘→ + soco no ar
Shungokusatsu: SR, SR, →, CR

M.BISON

GOLPES ESPECIAIS

Psycho Shot: (c) ←→ + soco
Head Press: (c) ↓↑ + chute
Double Knee Press: (c) ←→ + chute
Bison Warp: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Summersalt Skull Diver: (c) ↓↑ + soco ou soco após o Head Press

SUPERCOMBOS

Knee Press Nightmare: (c) ←→←→ + chute
Psycho Crusher: (c) ←→←→ + soco

SAKURA

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shououken: →↓↘ + soco
Shunpuukyaku: ↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + soco
Midare Zakura: ↓↘→↓↘ + chute
Haru Itchiban: ↓↙←↓↙← + chute

CHARLIE

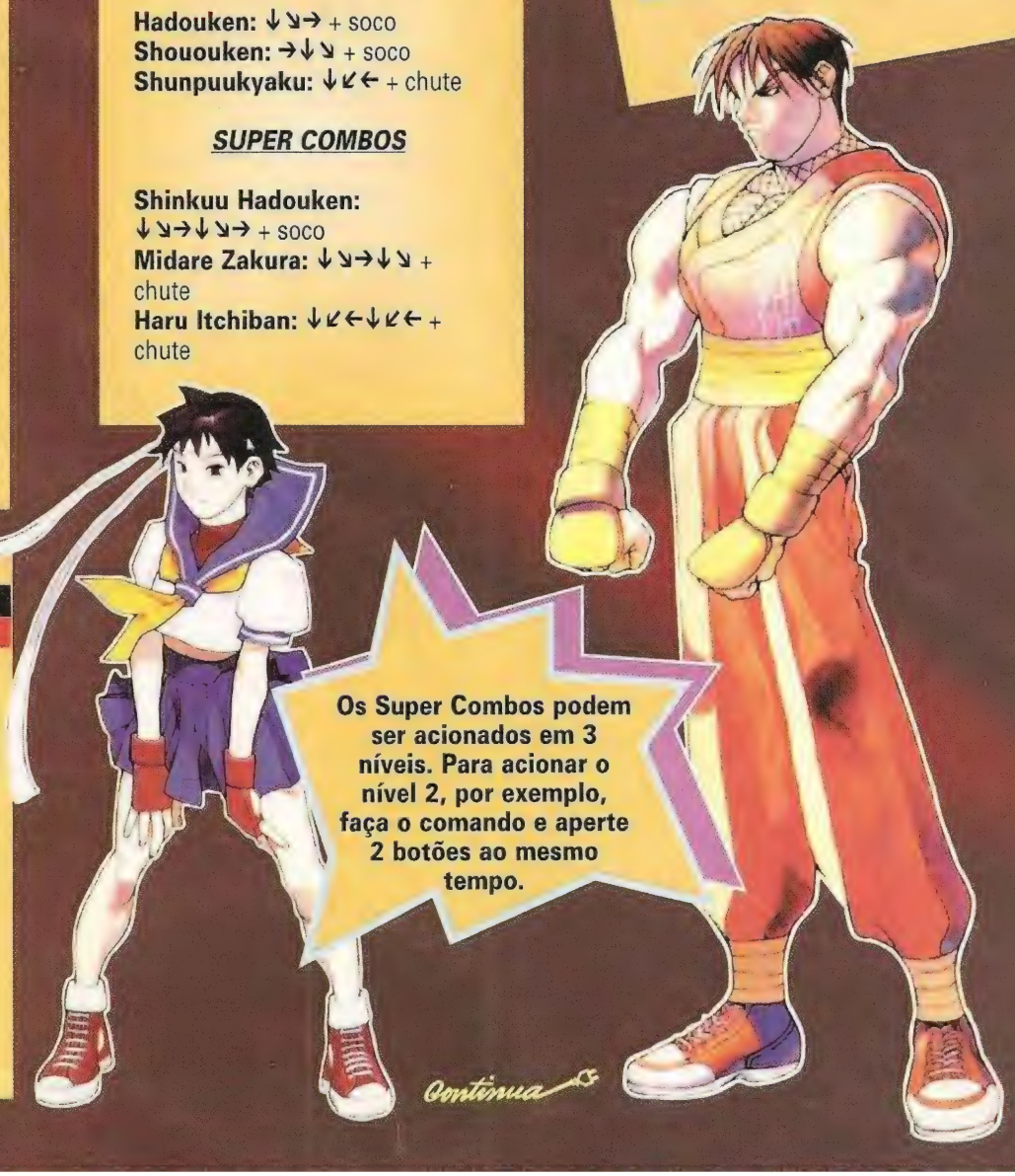
GOLPES ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→ + soco
Summersalt Shell: (c) ↓↑ + chute

SUPERCOMBOS

Sonic Break: (c) ←→←→ + soco repetido
Cross Fire Blitz: (c) ←→←→ + chute repetido
Summersalt Justice: (c) ↙↘↙↗ + chute

Os Super Combos podem ser acionados em 3 níveis. Para acionar o nível 2, por exemplo, faça o comando e aperte 2 botões ao mesmo tempo.



Continua

ARCADE

ARCADE

SODOM

GOLPES ESPECIAIS

Jigoku Scrape: →↓↘ + soco
Butsumetsu Buster: 360° + soco (perto)
Daikyou Burning: 360° + chute
Roll Backward: →↘↓ + soco quando arremessado
Tengu Walking: ←↙↓ + chute quando arremessado
Shiraha Catch: ↓↙← + chute

SUPERCOMBOS

Tentchuu Satsu: ↓↘→↓↘→ + soco
Meido no Miyage: 720° + soco (perto)

SAGAT

GOLPES ESPECIAIS

Tiger Shot: ↓↘→ + soco
Ground Tiger Shot: ↓↘→ + chute
Tiger Crash: →↓↘ + chute
Tiger Blow: →↓↘ + soco

SUPERCOMBOS

Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→ + soco
Tiger Raid: ↓↙←↓↙← + chute
Tiger Genocide: ↓↘→↓↘ + chute

BIRDIE

GOLPES ESPECIAIS

Bull Head: (c) ←→ + soco
Bull Horn: (c) 2 ou mais botões
Murderer Chain: 360° + soco (perto)
Bandit Chain: 360° + chute

SUPERCOMBOS

Bull Revenger: ↓↘→↓↘ + soco ou chute
The Birdie: (c) ←→←→ + soco

DAN HIBIKI

GOLPES ESPECIAIS

Gadouken: ↓↘→ + soco
Kouryuken: →↓↘ + soco
Dankuhkyaku: ↓↙← + chute

SUPERCOMBOS

Shinkuh Gadouken: ↓↘→↓↘→ + soco
Hisshou Buraiken: ↓↘→↓↘ + chute
Kouryuh Rekka: ↓↙←↓↙← + chute

ROLENTO

GOLPES ESPECIAIS

Patriot Circle: ↓↘→ + soco
Stinger: →↓↘ + chute (+ chute para jogar a faca)
Delta Attack: SSS (+ soco para golpear)
Delta Air Raid: ↓↙← + soco (+ soco para atacar)
Delta Escape: ↓↙← + chute (+ botão para saltar da parede)

SUPER COMBOS

Mine Sweeper: ↓↙←↓↙← + soco
Take no Prisioner: ↓↘→↓↘→ + chute

CHUN LI

GOLPES ESPECIAIS

Kikouken: ←↙↓↘→ + soco
Tenshou Kyaku: (c) ↓↑ + chute
Hyakuretsu Kick: chute repetidamente
Axe Kick: →↘↓↙← + chute

SUPERCOMBOS

Senretsukyaku
(c) ←→←→ + chute
Hazan Tenshoukyaku
(c) ↙↘↙↗ + chute
Kikoushou: ↓↘→↓↘→ + soco

DHALSIM

GOLPES ESPECIAIS

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙← + soco
Yoga Teleport: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC (vale no ar)
Yoga Blast: →↘↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Yoga Strike: ↓↘→↓↘ + chute
Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + soco

RYU

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute no ar

SUPERCOMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + soco
Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙←↓↙← + chute

GEN

Obs: Gen pode variar o estilo de luta e para cada um deles existem golpes especiais diferentes. Com SSS você aciona o estilo grou (marcado com *) e com CCC, o estilo louva-deus (**).

GOLPES ESPECIAIS

***Geki Ron:** →↓↘ + chute
***Hyakurenkou:** soco repetido
****Jasen:** (c) ←→ + soco
****Ouga:** (c) ↑↓ + chute

SUPER COMBOS

***Zan'ei:** ↓↘→↓↘→ + soco
***Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + soco
****Jakouha:** ↓↘→↓↘ + chute
****Kouga:** no ar, ↓↙←↓↙← + chute

ADOM

GOLPES ESPECIAIS

Jaguar Kick: ↓↘→ + chute
Rising Jaguar: →↓↘ + chute
Jaguar Tooth: →↘↓↙← + chute

SUPERCOMBOS

Jaguar Revolver: ↓↘→↓↘→ + chute
Jaguar Breed Assault: ↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido

KEN

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute no ar
Roll Forward: ↓↙← + soco

SUPERCOMBOS

Shouryu Reppa: ↓↘→↓↘ + soco
Shinryuken: ↓↘→↓↘ + chute (+ chute repetido para aumentar os acertos)

ZANGIEF

GOLPES ESPECIAIS

Screw Pile Driver: 360° + soco (perto)
Flying Power Bomb: 360° + chute
Vanishing Flat: →↓↘ + soco
Double Lariat: SSS ou CCC

SUPER COMBOS

Final Atomic Buster: 720° + soco (perto)
Aerial Russian Slam: ↓↘→↓↘ + chute

fim

Golpe Final

O Neo Geo está esbanjando arte para lutar com Art of Fighting 3. O Baby mostra tudo o que se deve fazer para deixar seu oponente no chão

Baby Betinho

The Path of the Warrior - Art of Fighting 3 inova misturando seu tradicional estilo com elementos de **Virtua Fighter**. Cuidado: se tomar um Ultimate KO, você já era. Isso acontece quando você está quase liquidado e toma um golpe que arranca muita energia. Porrada na parada!!!

ROBERT GARCIA

GOLPES PARTICULARES

Back Blow: ← + A
Burning Knuckles: A + B
Triple Kick: ← + B repetido
Middle Scramble: depois do chute médio, B e B
Jumping Heel: agachado, ↑ + B

GOLPES ESPECIAIS

Ryugekiken: ↓↘→ + A ou C
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + C
Gen'eikyaku: →←→ + B
Hien Shippukyaku: ↙→ + B
Hien Ryuujinkyaku: no ar, ↓↙← + B
Ryuuzanshou: acerte um combo de 3 golpes e ↖ ou ← + B
Ryuuga: →↓↘ + A ou C

SUPER DEATH BLOW

Ryuko Rambu: →←↙↓↘→ solte direcional, B

RYO SAKAZAKI

GOLPES PARTICULARES

Step Back Sway: A + B
Fuusatsugeri: ← + B
Kogiutchi: →→ + A repetido
Kakukyakushou: →→ + B
Triangle Jump: na parede, B
Straight Low Punch: ↘↘ + A
Hi Mawashi Geri: →← + BC
Ategeri: B + C
Oiagegeri: após o chute médio, B
Hizaarashi: após o chute médio, C (até 2 vezes)
Tsurubeutchi: agachado, ↑ + A

GOLPES ESPECIAIS

Koohken: ↓↘→ + A ou C
Koohgeki: ↓↙← + A sobre o oponente caído
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + C
Zanretsuken: →←→ + A
Hien Shippukyaku: ↙→ + B
Kohou: →↓↘ + A ou C

SUPER DEATH BLOW

Ryuko Rambu: →←↙↓↘→ solte o direcional, B

KARMAN COLE

GOLPES PARTICULARES

Cut Straight: ← + A (pega os chutes altos e médios do inimigo)
Dodge Straight: ← + AC
Dodge Kick: ← + BC
Standing Back

Knuckle: A + B
Hi Point Heel: ← + B
Throttle Knuckle: quando o inimigo cair, ↘ + A

GOLPES ESPECIAIS

Counter Back: ↓↙←→ + A (pega o golpe do inimigo)
Rising Kick: ↓↘→ + B
Quick Under Straight: →←→ + A
Quick Back Knuckle: →←→ + B

SUPER DEATH BLOW

Devilish Throw: →↘↓↙←→↘↓↙← + C

WANG KOH SAN

GOLPES PARTICULARES

Hakujatoshin: ← + A
Utankyaku: ← + B
Toutenhou: A + B
Satankyaku: B + C
Ifuuou: ↙ + B
Tobojiri Attack: no ar, A + B
Haigo Tenda: →← + AC
Zutosshin: ↘ + C
Sweep: após o Zutosshin, ↓ + B
Sempuushin: ↓ + AB
Head Run: após o **Sempuushin:** → + B
Kobokushou: após o **Sempuushin:** → + A
Tikatsutotsu: →→ + A

GOLPES ESPECIAIS

Ishiatamakun: →↓↘ + A
Diraijirikun: ↓↓ + A
Rambukun: ←↙↓↘→ + B

SUPER DEATH BLOW

Randakun: ←→→ + C

RODY BIRTS

GOLPES PARTICULARES

Dodge Knee Kick: ← + B (pega o chute alto do inimigo)
Slunt Low Kick: ↙ + B
Over Swing: ← + A
Rabbit Rod: A + B

GOLPES ESPECIAIS

Revolving Rod: ↓↘→ + A ou C
Middle Impact TT: ↓↘→ + B
Desteve Impact 1-2: →←→ + A (perto)

SUPER DEATH BLOW

Hyper Tonfar: →←→←→ + C

LENNY CRESTON

GOLPES PARTICULARES

Over Swing Short: ← + AB
Low Summersalt: ← ou ↖ + B
Over Swing Long: ← + A
Chest Bump: →→ + B
Bush Impact: →→ + A
Impact to Bump: após o Chest Bump, A

GOLPES ESPECIAIS

Flick Shot: ↓↘→ + A
Whip Rush: →←→ + A
Four Swisch Rave: ↓↙← + A

SUPER DEATH BLOW

Flick Break: →←↙↓↘→ + C

KASUMI TODO

GOLPES PARTICULARES

Satsuken Inda: ← + A (pega o soco alto do inimigo)
Sasshou Inshuu: ← + A (pega o soco médio do inimigo)
Tsuyubarai: durante a esquiva, A
Gousen: A + B
Shiranami: ← + B
Soushoudan: →→ + A
Soushou Soutotsukyaku: após o Soushoudan, ← + B
Kusanagi: após o Soushoudan, ↓ + B
Hisou: →→ + B

GOLPES ESPECIAIS

Kasane Ate: ↓↘→ + A
Raihoukou: ↓↙← + A

SUPER DEATH BLOW

Tchou Kasane Ate: ←→↘↓↙← + A

JIN FUBA

GOLPES PARTICULARES

Body Chop: ← + A
Sokutaigeki: ← + B
Headbutt: →→ + A
Hurricane Kick: →→ + B
Heel Kick: A + B
Double Jump: durante o salto, ↖ ou ↑ ou ↗
Tentchuuraku: ↑↓ + A no inimigo caído

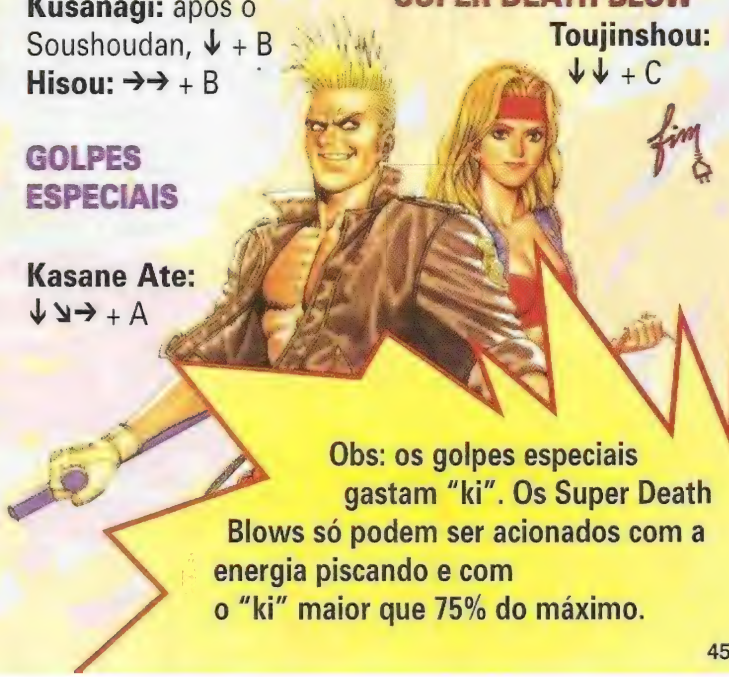
GOLPES ESPECIAIS

Ryuueijin: ↓↘→ + A (reflete magias)
Zanshutou: ↓↙← + A
Ryuutoujin: →←↙↓↘→ + C (pega o golpe do inimigo)
Shinobi Gakure: ↓↙← + B

SUPER DEATH BLOW

Toujinshou: ↓↓ + C

fim



Obs: os golpes especiais gastam "ki". Os Super Death Blows só podem ser acionados com a energia piscando e com o "ki" maior que 75% do máximo.

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

ARCADE

INDY 500

Tão detonante quanto as 500 milhas de Indianápolis de verdade

Você não precisa ser o André Ribeiro para acelerar em Indianápolis. Graças à Sega! **Indy 500** chegou aos shoppings brasileiros mostrando que **Daytona USA** e **Sega Rally** foram apenas o aperitivo. Você corre em três pistas. Uma delas é a famosa Indianápolis, as outras duas são feitas só para o jogo. Você escolhe o carro: pode ser até o pace car que não tem galho. Há quatro visões preparadas e duas escondidas. Para achá-las é só se ligar nas legendas e fazer a dica direito. Até oito pessoas podem jogar juntas: competição pra ninguém botar defeito!

DICA: *sempre que puder, aproveite o vácuo (slip stream) do adversário. Você pode chegar a 420 km/h*

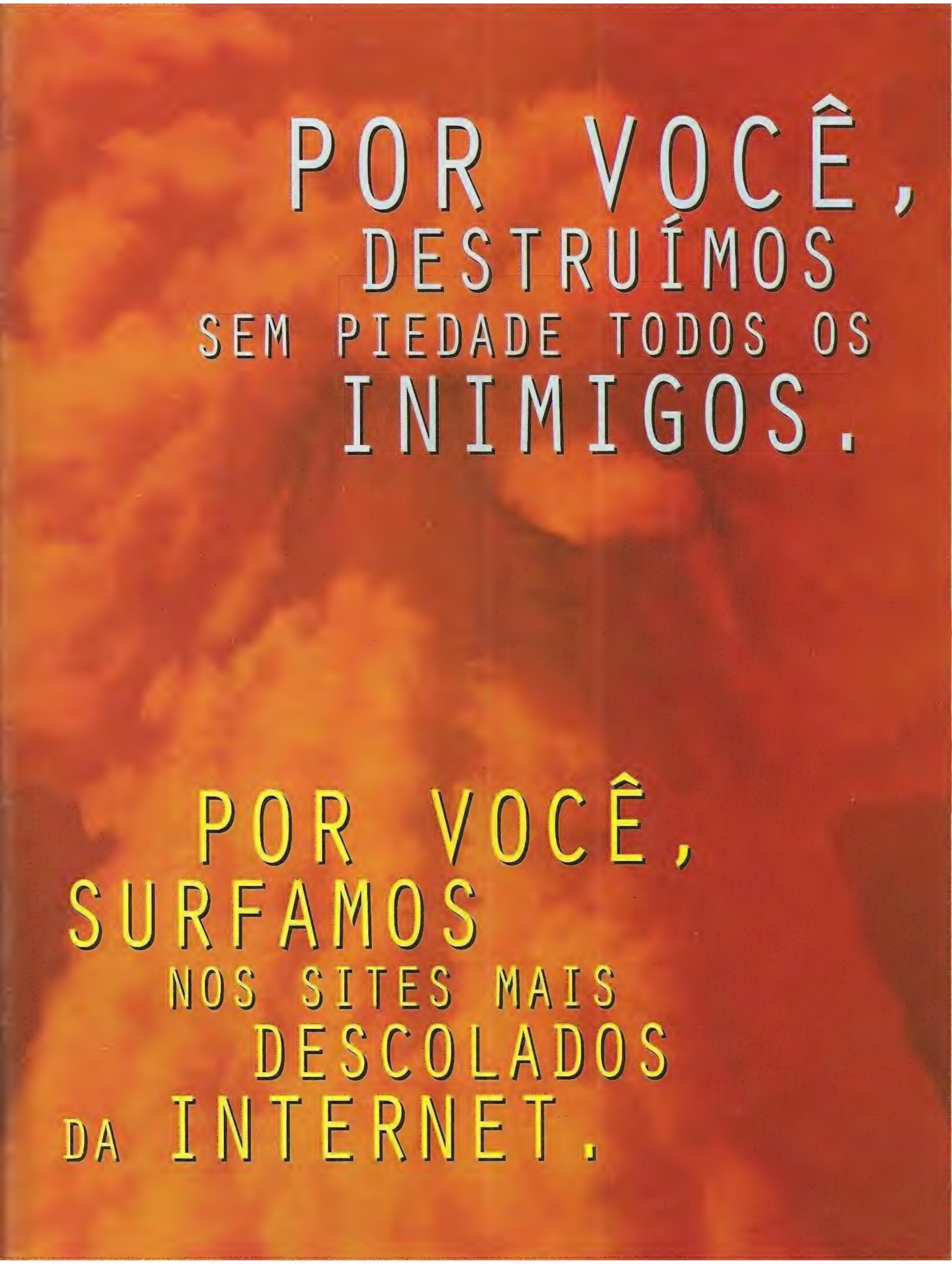
DICA: *jogue sozinho (TA) deixando apertados os 2 view buttons no rolling start*

DICA: *para acionar a visão 5, aperte os 2 view buttons na visão 4*

DICA: *para jogar com o Pace Car, escolha a pista e pressione Start e o freio até aparecer rolling start na tela*

DICA: *largue e, nesse ponto, bata no inimigo para voar a 340 km/h*

DICA: *acione a visão 6 com Start + view button nas visões 3, 4 e 5*


POR VOCÊ,
DESTRUÍMOS
SEM PIEDADE TODOS OS
INIMIGOS.
POR VOCÊ,
SURFAMOS
NOS SITES MAIS
DESCOLADOS
DA INTERNET.

ESPORTE TOTAL

STRIKER '96

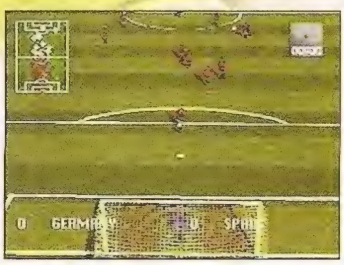
Show de visões melhora a performance de futebol no campo do PlayStation

O futebol da Acclaim entra em campo com **Striker'96**, sucessor de Striker para SNes (Zona Total ***SGP*** 26), jogo que não fez muito sucesso entre os donos da bola. Contudo, a versão para P.Station é bem mais rápida e ganha muito na qualidade gráfica. São 36 seleções mundiais que competem em três tipos de campeonato: Trophy, Tournment e League. O algo mais do game fica por conta de sete câmeras que incrementam a visão do jogo. Além disso, em **Striker'96** você pode jogar o Indoor Football, ou Futebol de Salão, para a rapaziada brazuca.

DICA: enchendo a barra de energia o passe e o chute saem mais potentes

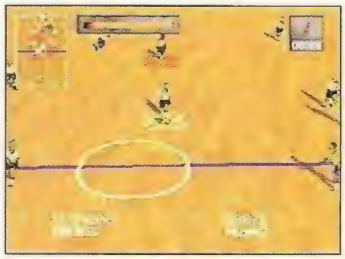
DICA: apertando o ○ na hora do replay, você tem uma visão melhor do lance

Nessa tela você escolhe o esquema e a formação do seu time



Antes do jogo, rola um bate-bola. Tem até hino nacional

Aperte select e camera view durante o jogo e escolha entre 7 visões



No futebol de salão, não tem lateral. Fica bem mais agitado

DICA: nas faltas, use X para chutar rasteiro e ○ para encobrir o goleiro

POR VOCÊ,
DECIFRAMÓS
ENIGMAS
ALUCINANTES.
POR VOCÊ,
INVADIMOS
A PRIVACIDADE DE MULHERES
DELICIOSAMENTE
SENSUAIS.

POR VOCÊ, LANÇAMOS PC PLAYER. A REVISTA DOS LOUCOS, FANÁTICOS, TARADOS POR JOGOS DE COMPUTADOR. COMO NÓS.

PC Player On-line
com a melhor do mundo

GROTTERA

PC Player *chegou para transformar seu computador em pura diversão. É a única revista do mercado que publica simultaneamente o melhor da melhor revista de entretenimento do mundo: a americana PC Entertainment.* ***Todos os meses você vai conhecer as máquinas e programas mais quentes,***

PC PLAYER

JOGOS PARA PC & MAC • MULTIMÍDIA • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS

JÁ NAS BANCAS

tirar dúvidas, descobrir dicas, visitar os sites mais descolados da Internet e, claro, saber tudo sobre os melhores games do planeta. *PC Player ainda traz um super CD ROM grátis todo mês, com demos interativos de jogos e multimídia para PC e Mac. Se você é fanático por computador, vai ficar fanático por PC Player.*

NOVA CULTURAL

SUPER GP DICAS

Tacada de mestre é aqui! Você aprende a jogar com todos os mestres de Toshinden 2 e vê como se usa o Human Smoke do Ultimate MK3. Têm truques também para Donkey Kong 2 (SNes), Vectorman (Mega) e muito mais!

SNES

MEGA MAN X3

ÚLTIMA FASE NA MORDOMIA

Digite o seguinte password e Megaman vai direto para a última fase com E-Tanks, armas, vidas, os robôs que você controla e todas as adaptações:

6164
4155
6872
3116

ARCADE

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

JOGUE COM HUMAN SMOKE

É bico detonar com o cara. Faça o seguinte: quando o round estiver começando, aperte e segure soco alto, chute baixo, bloqueio e botão de corrida, mais ← (player 1) e → (player 2). Saca só os golpes prá você bater legal:

Spear: ←← + SB
Teleport Punch: ↓← + SA
Throw (no ar): bloqueio
Fatality (de perto): botão de corrida, SA, CA, BL + CA
Standart Combo: SA, SA, CA, ← + CA

SATURN

CLOCKWORK KNIGHT 2

SELEÇÃO DE FASE E DIRETO AO FINAL

Faça os seguintes truques na tela título quando a frase "Press Start Button" estiver piscando:

Seleção de fase: → ↑ ← ↑ → ↑ ↓ ↑ ← ↑ ← ↑
Direto ao final: → ↑ ← ↑ ↓ ↑ → ← ↑ → ← ↓

P.STATION

IN THE HUNT

CONTINUES EXTRAS

Quando todos os continues acabarem e seu último submarino tiver sicor destruído, aperte e segure o botão triângulo e Select. Em seguida, ainda segurando os 2 botões, aperte Start. Você vai ganhar mais 5 continues.

P.STATION

TOSHINDEN 2

USE TODOS OS MESTRES

MÉTODO 1

Termine o jogo no nível 4 (não importa o número de continues que você usou) no modo 1P Game. Na tela de seleção de personagens, leve o cursor para o "?". Aperte Select para facilitar a escolha de Uranus e Master. Em seguida, termine o jogo no nível 5 para você poder usar Sho e Vermillion.

MÉTODO 2

Na tela título, quando as palavras 1P Game, Full Battle, Etc. se movimentarem, aperte L1, L2, triângulo, R1, R2 e □, no controle 1. Se a cor do cursor mudar, a dica entrou. Você pode jogar com Uranus e Master. Em seguida, com as palavras em movimento, digite □, R2, R1, △, L2 e L1, no controle 2. Aí, é só jogar com Sho e Vermillion.

GOLPES

SHO

Rekkuzan: ↓↘→ + soco
Zetsumetsuzan: ↓↙← + soco
Hishozan: →↓↘ + soco
Shishozan: ←↓↙ + soco
Ryugekidan: ↘ + chute
Gekkosen: ↓↑ + chute
Senkouga: ↓↙← + chute
Suiseikyaku: ↓↙← + chute (no ar)
Jaseigyo: ↓↘→ + chute
Self Kill: ←↙↓↘→↘↓↙← + △ + X
Fire Demon: →↘↓←↙←→← + ○
***Hell's Gate:** □ + △ + X + ○
****Banki Moushuken:**
→↘↓↙←↙↓↘→ + △

Obs: Os golpes marcados com "*" são os golpes overdrive. Os marcados com "**" são golpes fatais, que só podem ser acionados com a energia piscando

MASTER

Delete: →←→← + △
Shred: ←↙↓↘→ + soco
Erase (Anti-Aéreo): ↓↙← + soco
Erase (frontal): ↓↘→ + soco
Reset: →↓↘ + soco
***Armaggedon:** □ + △ + X + ○
****Last Judge:** ↓↘→←↙↓↘→ + △

URANUS

Fire Hawk: →←→← + soco
Swap: →↓↘ + chute
Eagle Rage: ↓↘→ + botão
***Cocktrice:** □ + △ + X + ○
****Phoenix:**
↓↘→←↙↓↘→ + △

VERMILLION

Mega Boom: ↓↙← + soco
Acid Spit: →↓↘ + soco
***Peace Maker:** □ + △ + X + ○
****Verm the Ripper:** ↓↘→←↙↓+ △

NEO CD

SAMURAI SHODOWN III

CÓDIGO DE SANGUE

Entre no Option, coloque o cursor no Exit e aperte simultaneamente A, B, C, D. Com essa dica você vai ter sangue no seu jogo.

DICA DO LEITOR • DICA DO LEITOR •

Helton Ribeiro
Ipiranga, SP

ARCADE

KILLER INSTINCT

JOGUE COM EYEDOL

DICA DO LEITOR • DICA DO LEITOR •

Escolha Riptor. Aí, aperte e segure no controle 1, ← + SR + SM + CR (para fazer no controle 2, → + SR + SM + CR) até aparecer a tela de versus. Agora aperte e segure → + SM + SF + CF . A voz "Eyedol" confirma a dica e você pode jogar com ele.

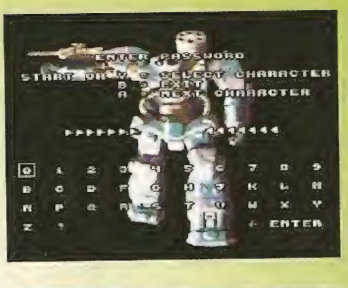
Daniel Urbano
S.Bernardo, SP

SUPER GP DICAS

SNES

MECHWARRIOR 3050

MECH INIMIGO, MUNIÇÃO ILIMITADA, INVENCIBILIDADE E PASSWORDS DE FASES



Para jogar com um Mech inimigo, na tela Tiburon logo, aperte ↓, A, X. Digite o password: XTRM3K. Agora você pode escolher alguns Mechs inimigos

Munição ilimitada: M1R0G3

Invencibilidade (só funciona se os outros de fases e de munição ilimitada já foram acionados): MKWFLL

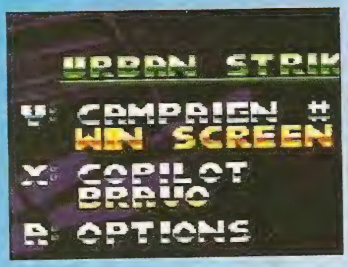
Level Passwords

Mission 1: BMBRMN
Mission 2: 65C816
Mission 3: B1GBND
Mission 4: FSPRNG
Mission 5: YHWX11

SNES

URBAN STRIKE: THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

CÓDIGO ESPERTO



Esse password vai levá-lo aos créditos finais: **D63PMJTKHWY**

MEGA

COMIX ZONE

INVENCIBILIDADE

Na tela título, selecione Options e Jukebox. No Jukebox, aperte C para tocar as músicas nesta ordem: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Quando começar o jogo, você será invencível.

P.STATION

NOVASTORM

SELEÇÃO DE FASE

Ao perder a última nave ou se chegar na tela High Score, digite o nome TWIRLY_ (deixe um espaço no final). Aperte Start e você vai ver um símbolo no main menu. Leve o cursor para o símbolo e aperte Start de novo. A opção Level-Select vai aparecer e você poderá escolher a fase que quiser.

MEGA

VECTORMAN

VECTOR NUMBERS, PROTEÇÃO EM VOLTA DE VECTORMAN, DIMINUIÇÃO DE VELOCIDADE E PULO PARA A FASE 5

Comece o jogo e pause. Em seguida aperte os botões para fazer as dicas indicadas:

Ver os **Vector Numbers:** B, A, ←↓
Ver **diferentes Vector Numbers:** B, A, ←←
Criar 5 **pontos de proteção** em volta de Vectorman: A, B, A, C, A, B, B
Diminuir a velocidade quando atingido: ↓→ A, C, ↑←, A
Pular para a fase 5: quando o jogo começar e Vectorman estiver se equilibrando no logo da Sega, pule embaixo do logo e atire nele 24 vezes. Depois, pule e e dê 12 cabeçadas nele. Agora, você vai jogar um bonus game em que as letras caem de cima da tela. Pegue 90 letras e comece o jogo na fase 5.

SNES

DONKEY COUNTRY 2

50 VIDAS E JOGUE SEM DK BARRELS

Comece um jogo novo e, na tela Gameplay mode, fique apertando ↓ até os modos Music Test e Cheat mode aparecerem. Leve o cursor até Cheat Mode e aperte os seguintes botões:

50 vidas: Y, A, Select, A, ↓←, A, ↓
Sem DK Barrels: B, A, →→↓, A, ←, A, X

NETUNIA

As maiores novidades em games
• Consoles
• Cartuchos
• Acessórios Originais

SG

NETUNIA
Import.
Export. Corp.

Para sua garantia, adquira somente produtos originais

Remetemos para todo o Brasil com segurança e eficiência

FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653

DETONADO SATURN

CYBERIA

Por Marcelo Kamikaze

Entre as três versões de Cyberia produzidas pela Interplay, a do Saturn leva vantagem não só pela parte gráfica, mas também pela rapidez. Contudo, o jogo é exatamente o mesmo para Saturn, 3DO e PC. Você comanda Zac, um hacker que foi pego passeando pelos arquivos de uma organização governamental. Como se isso fosse pouco, o cara ainda tentou esconder uma grana preta, com a melhor das intenções, é claro. Para consertar sua vida e se ver livre da execução, Zac aceita fazer um trabalhinho um pouco sujo para a organização. A missão é infiltrar-se na base Cyberia e descobrir tintim por tintim o que está acontecendo por lá. Não pense que vai ser fácil: você conta apenas com um scan para rastrear os objetos e um infra-vermelho. Durante os seis capítulos do jogo você vai notar uma semelhança incrível com *Alone in the Dark*, principalmente pela movimentação - perfeita, diga-se de passagem. O jogo é difícil, mas bom o bastante para você não perceber que chegou ao fim. Qualquer problema, siga o roteiro!

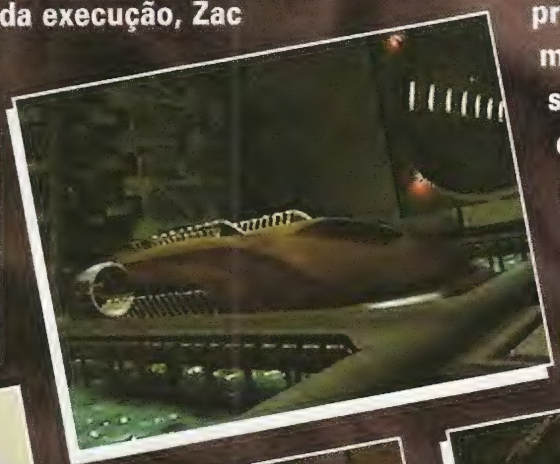
4.5

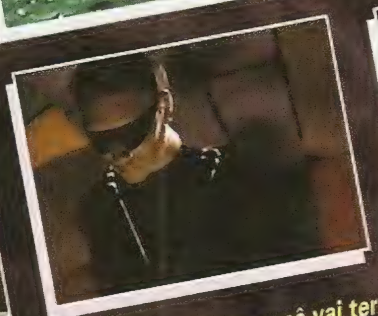
CYBERIA

SATURN
INTERPLAY
RPG

CD
6 Fases
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4





Entre as fases, você vai ter demos que dão um toque do que rola no jogo

CAPÍTULO 1

Aqui começa a aventura. Siga pela porta da direita e entre no elevador

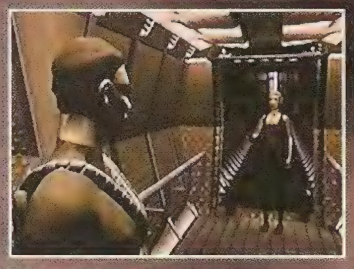
Mate todos os inimigos e preste atenção para não ser atingido

CAPÍTULO 2

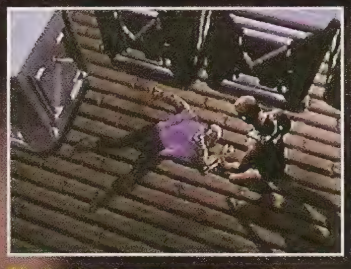
Esconda-se atrás dos caixotes. Quando o inimigo chegar, não tenha dúvida, descarregue a arma no rapaz

Chegando no corredor principal, pegue o caminho da esquerda

Você não vai passar pela gata e ficar só olhando, vai? Capriche no beijo

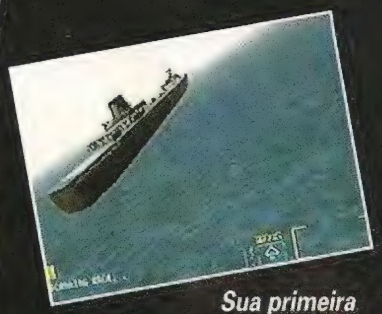


Entregue a cápsula de sua arma para essa mocinha simpática

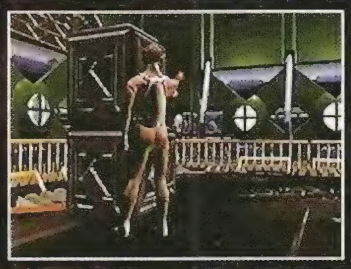


Nada de chorar a morte do inimigo. Aproveite para pegar a arma do defunto

CAPÍTULO 3

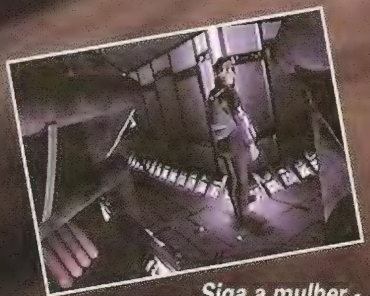


Sua primeira missão a bordo do TF-22 é destruir esse pequenino navio. Moleza, não?

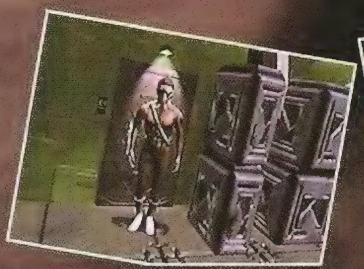


Chegando ao TF-22, esconda-se novamente atrás dos caixotes. Espere o inimigo chegar e meta bala

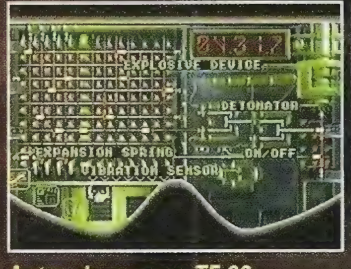
Aqui, destrua todos os depósitos de munição que aparecerem pela frente



Siga a mulher - corra esse risco! - e escolha o caminho da direita para encontrar a nave



Entre na sala e tranque a porta para os inimigos não entrarem



Antes de pegar o TF-22 desarme a bomba que está na asa. Use o scan

Destrua os inimigos rapidamente para que eles não causem maiores problemas

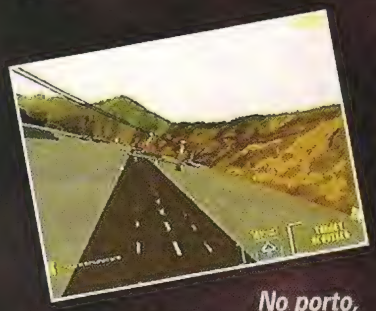
Continua

DETONADO SATURN

CAPÍTULO 4

CYBERIA

Saia da nave e, quando encontrar a bifurcação, escolha o caminho da esquerda



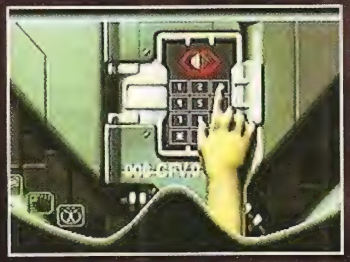
No porto, destrua os inimigos para poder entrar no túnel

Essa é a entrada de Cyberia. Muito cuidado com o inimigo

Não perca tempo com os alvos azuis, cara. Ataque apenas os alvos amarelos

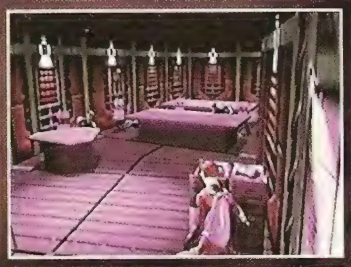
Para abrir o perímetro: levante os pinos 1, 3 e 4 e abaixe o 6, da esquerda para a direita

Você tem um longo caminho pela frente. Não deixe de reabastecer

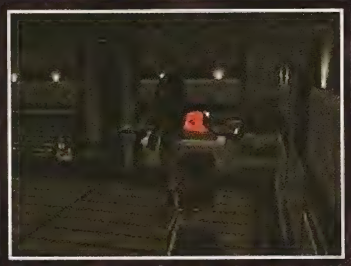


Para abrir a porta e alcançar o corredor principal digite a senha 2, 5, 7, 1 e enter

Muito gelo na última fase com a nave. Coloque um casaco e preste atenção na nave-mãe

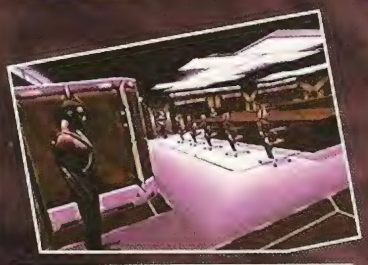


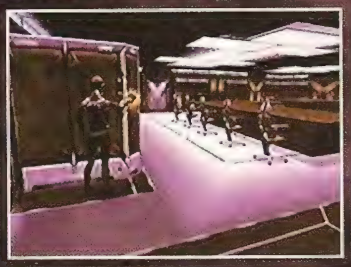
No refeitório mate os guardas que estão no alto. Depois, esconda-se e mate os demais



Aproveite para falar com as pessoas e colher informações no escritório

Na sala do diretor, pare, descanse um pouco e admire a obra de arte





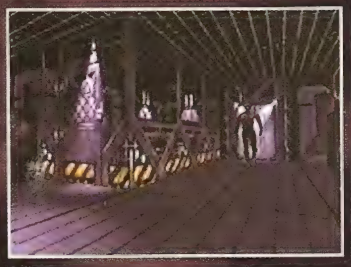
Siga pela entrada à esquerda, espere todos saírem da sala e detone o inimigo

Depois de acabar com o cara, saia da sala e volte ao corredor principal

Nessa sala você tem de usar o terminal. O código de acesso é Einstein

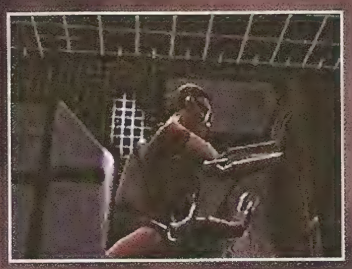
Volte ao corredor principal, mate o cara no elevador e feche a porta com o código

CAPÍTULO 5



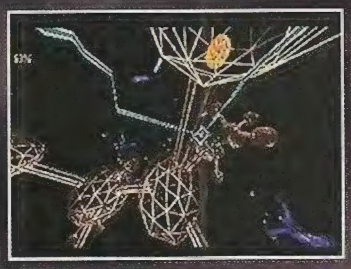
Nem sempre avançar é um bom negócio. Agora você tem de voltar até esse ponto.

CAPÍTULO 6



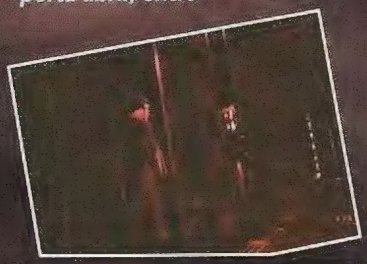
Empurre a caixa. Quando a porta abrir, entre

Procure o cartão-chave que está muito bem escondido nessa sala

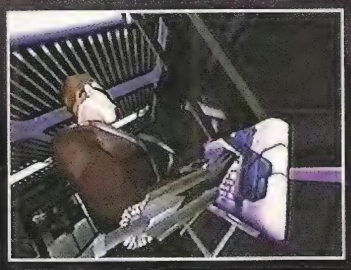


Você tem três tentativas para destruir os vírus

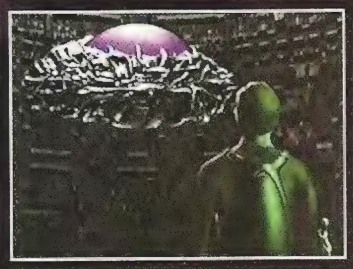
Para o elevador funcionar, você tem de deixar os pistões no mesmo nível



Pensou que não ia achar, né? Aí está o cartão-chave



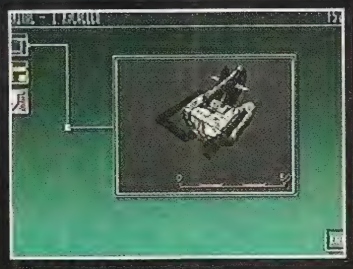
Ative o switch com o número do vírus destruído. Seja rápido para não ficar sem oxigênio



Surpresa à vista. Aqui você encontra Cyberia e tchan, tchan, tchan, tchan

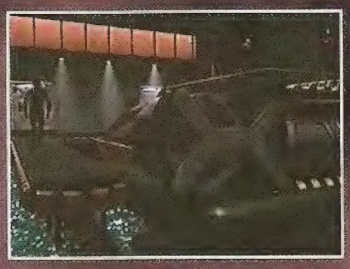
Use o elevador. Espere o cara dar as costas e siga em frente

Depois de tanto procurar, chegou a hora de usar o cartão. Mande bala



Use o computador para acionar a sonda Charlie

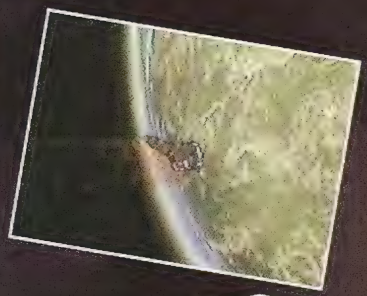
Rapidinho, rapidinho, destrua sem dó todas as calhas e inimigos que surgirem em seu caminho

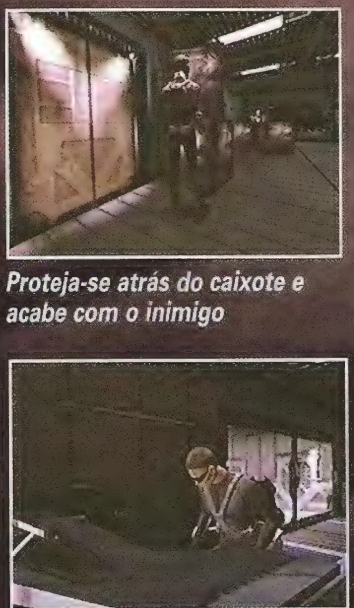


No corredor, escolha a primeira sala à esquerda

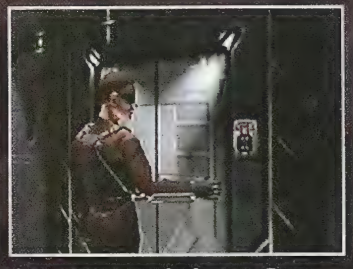
Olho vivo! Tem surpresa atrás da porta. Mate primeiro o da direita

Use Charlie e destrua tudo que aparecer na sua frente





Proteja-se atrás do caixote e acabe com o inimigo



Outra porta pela frente. Para abrir, use o cartão e dispense o abre-te sésamo

Quando a fase com a sonda acabar, volte pelo corredor

fim

DETONADO MEGA

Por Marjorie Bros

TOY STORY

Vou falar um negócio: o Buzz é uma gracinha, tem toda aquela história de achar que não é brinquedo e ainda é charmosão, mas nesse jogo ele é o perfeito sacana. Enquanto eu, Marjô - frequentadora assídua das sessões de Toy Story - e Woody passávamos poucas e boas para completar as fases, o bonitão ficava voando e sorrindo para as câmeras. É mole? Por isso, eu nem comprei um boneco do Buzz, comprei só do Woody. Quem sabe quando a raiva passar eu compre um. Talvez...bem, para entender o que está rolando no game e o que precisa ser feito é bom ver o filme. Eu vi dez vezes e me dei superbem, é claro! A primeira fase rola no quarto do Andy, o dono dos brinquedos. Você deve soltar os soldados para que eles descubram o que está acontecendo na festa de aniversário de Andy. Daí para frente tudo acontece como no filme. Você vai ter de esconder os brinquedos quando Andy entrar no quarto, enfrentar uma competição com Buzz, aguentar firme a revolta dos brinquedos, escapar das pessoas no Pizza Planet, salvar Buzz da garra e, o pior momento, passar - e sair com tudo no mesmo lugar - pelo quarto de Sid, um garotinho que faz o Baby parecer carinhoso. Ufa! Cansei. Agora, siga meu roteirão, junte estrelinhas e power-ups e mostre que você entende de chicote!

FASE 1
ANDY'S ROOM

THAT OLD ARMY GAME

No canto superior esquerdo da tela há uma seta. Siga

Derube a tampa do balde para soltar os soldadinhos

Aqui, você deve derrubar o rádio. Pra passar de fase é só encontrar o outro rádio

RED ALERT

Livre o caminho dos brinquedinhos

Agora é só esperar. Quando o brinquedo passar, pule!

Esse brinquedo simpático vai arrastar o balde até o guindaste

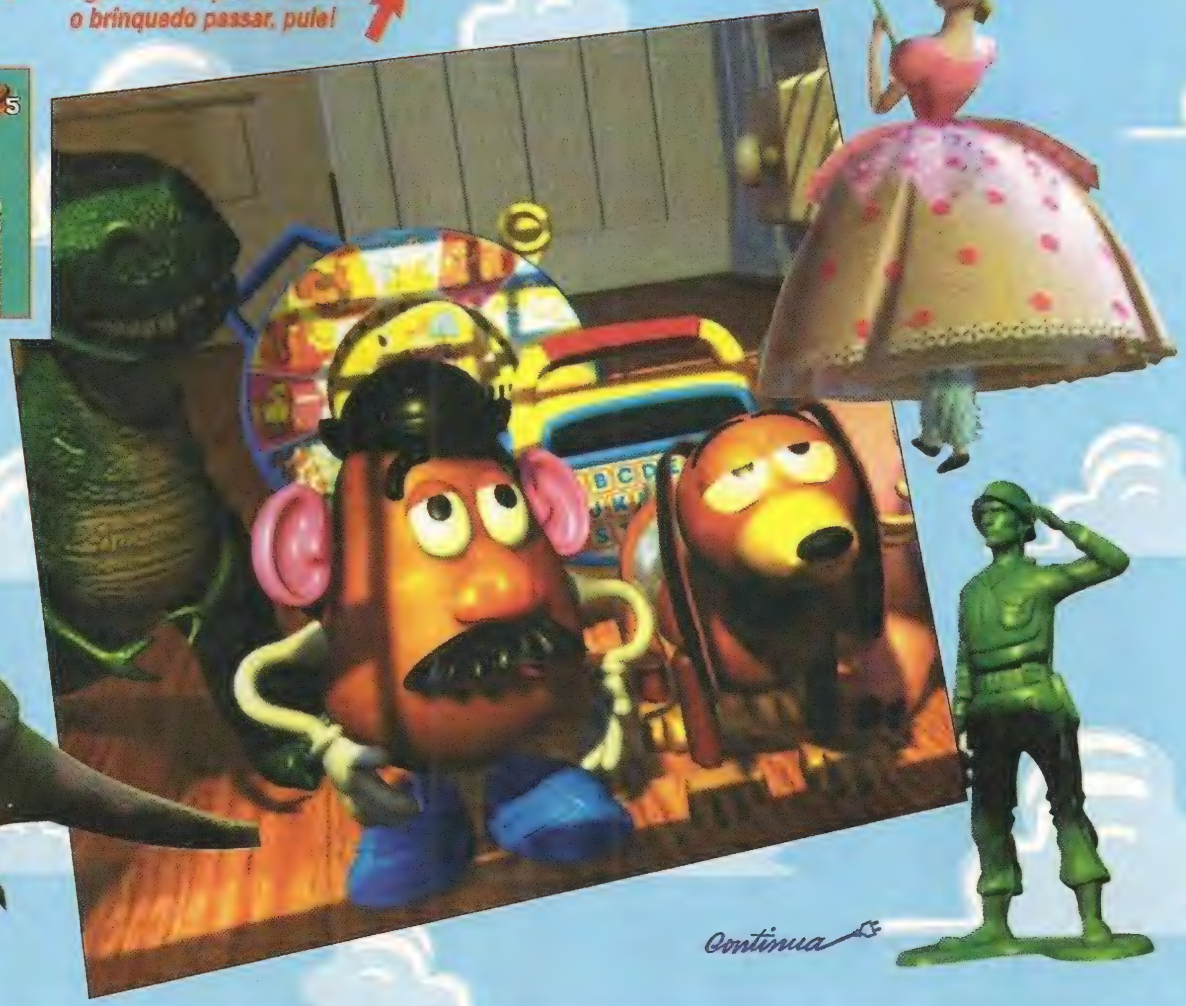
Missão cumprida: espera o brinquedo ir para baixo da cama e durma sossegado

EGO CHECK

Pule com cuidado e desvie dos inimigos para chegar ao fim

BIG BOSS CHALLENGE

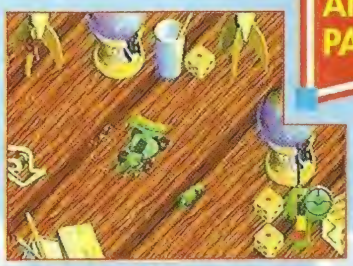
Acerte as bolas de fogo, desvie dos raios e atinja-o com o laço



Continua

TOY STORY

BUZZ CLIP

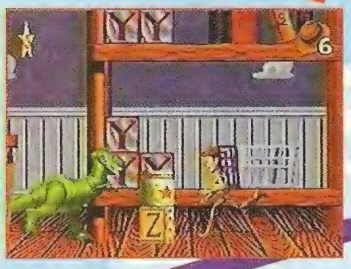


Dirija, acerte Buzz, e pegue todas as baterias que ele solta

FASE 2 — ANDY'S ROOM PART II

Cuidado com Mr. Potato Head. O cara é o maior vira-casaca do jogo

REVENGE OF THE TOYS

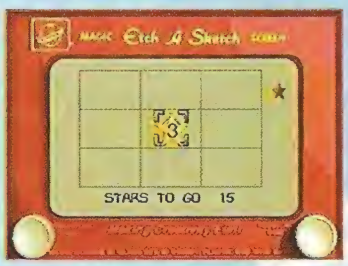


Abra alas para Rex e use os degraus formados pelos brinquedos

FASE 3 — PIZZA PLANET

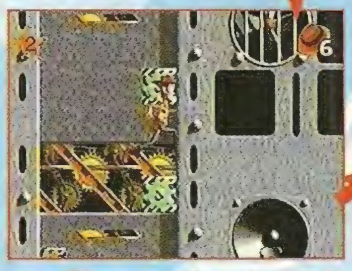
FOOD AND DRINK

Colocando o direcional para baixo você acha uma bela fantasia: copo de refrigerante



Coisa pra cowboy: seja rápido e certeiro contra a estrela

INSIDE THE CLAW MACHINE

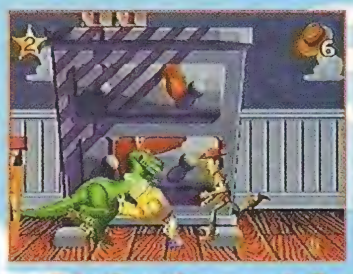


Observe onde entram e de onde saem as plataformas

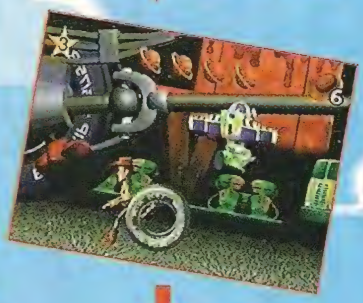
REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE

Pegue os bonecos e leve-os até o buraco. Olha o tempo!

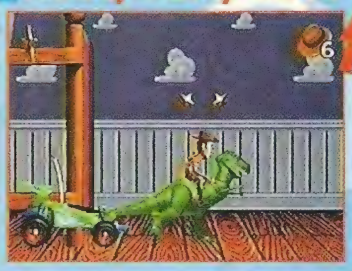
BUZZ BATTLE



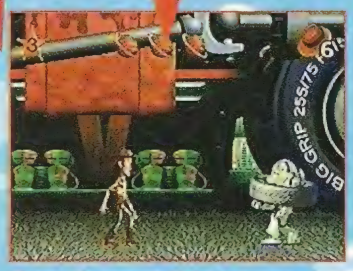
O fortão está segurando Rex e impedindo sua passagem. Não deixe barato: chicotada nele!



RUN, REX, RUN

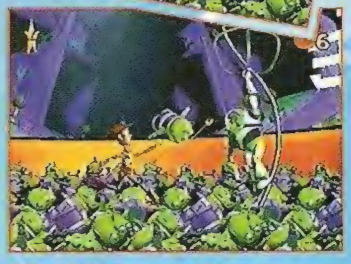


Aproveite a carona: desvie dos inimigos e pegue as estrelas. Moleza!



Buzz de novo! Atinja o pneu até que ele caia e prenda Buzz. Desvie dos ataques

THE CLAW



Não deixe a garra levar Buzz. Acerte os bonecos

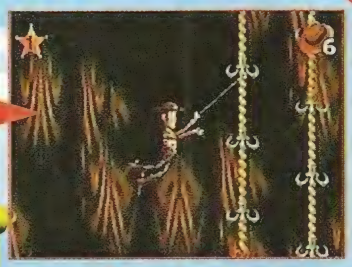
FASE 4
SID'S ROOM

BATTLE OF THE MUTANT TOYS

Use Buzz para afastar os inimigos e não olhe para trás

SID'S WORKBENCH O'HORRORS

Woody está derretendo: leve-o até a água mais próxima



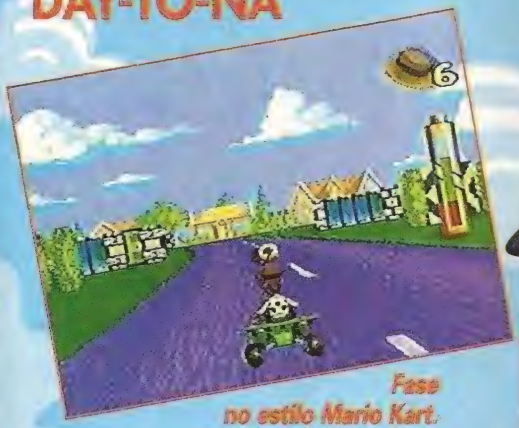
O lance aqui é usar sua habilidade com o laço para passar de um lado para o outro

Chegou a hora de mostrar suas habilidades de cowboy. Passe de gancho em gancho

ROLLER BOB

Roller Bob vai ajudá-lo a desviar dos inimigos

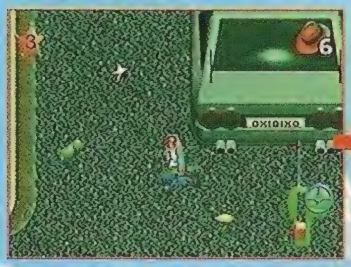
DAY-TO-NA



Fase no estilo Mario Kart. Pegue todos os itens e recarregue o tempo

FASE 5
ANOTHER ROAD PICTURE

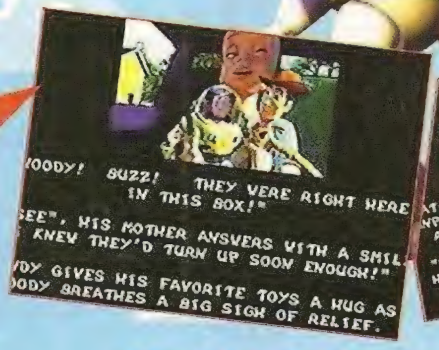
LIGHT MY FIRE

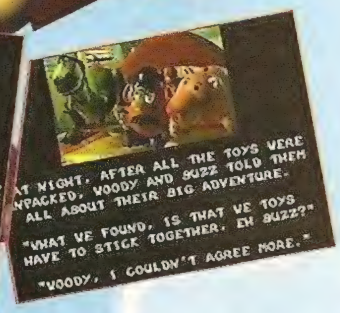


Siga o caminho das estrelas. Elas levam às baterias que recarregam o tempo

ROCKET MAN

Buzz está ajudando (até que enfim, caramba!). Apenas desvie dos carros





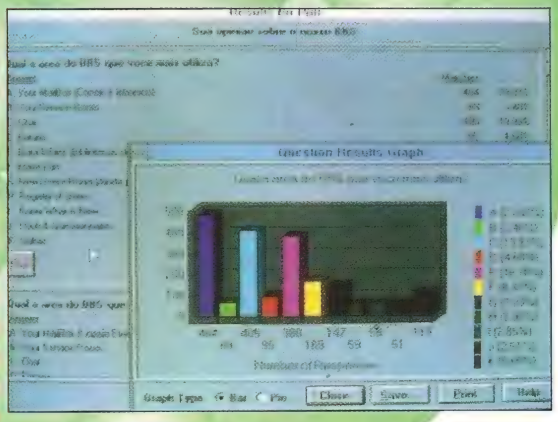
Depois de muito sufoco e correria, aí estão Woody e Buzz, sãos e salvos!

fim

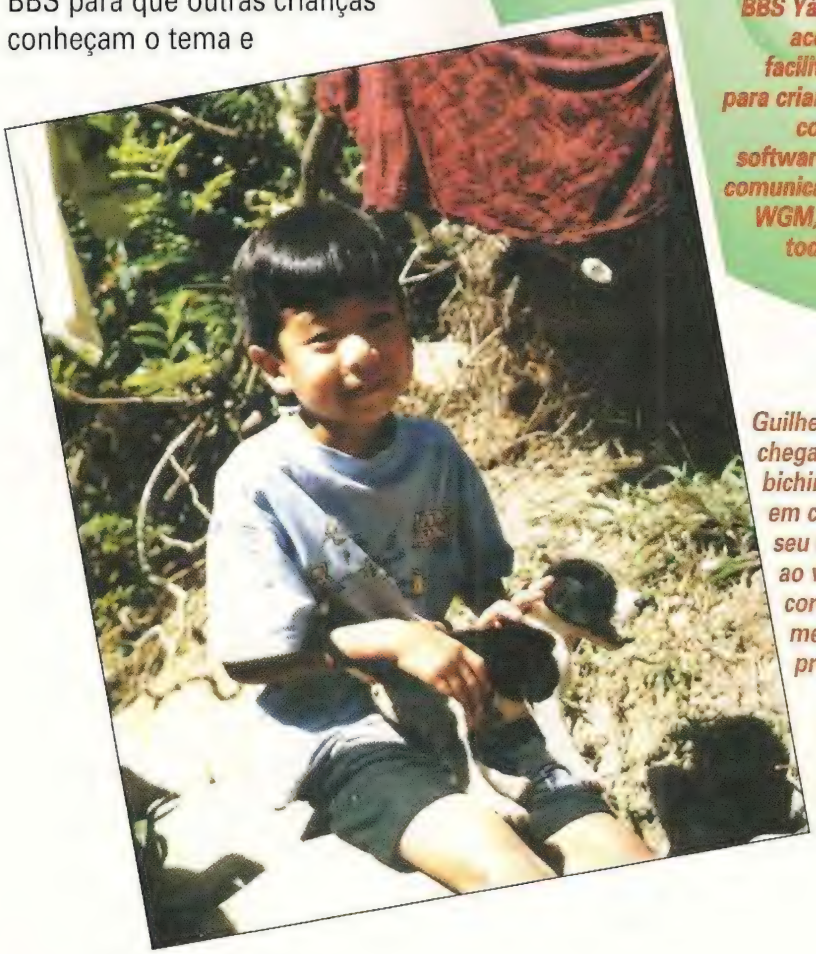
UM FERA QUE SABE TUDO SOBRE ANIMAIS

Quando Guilherme Saito resolveu coordenar um Fórum de Animais no BBS Yázigi seus pais ficaram surpresos. Com 10 anos de idade, o menino, que aprendeu todas as manhas do BBS observando seu pai, resolveu se responsabilizar pela organização de um fórum sobre bichos. Nos fóruns, os usuários participam de discussões, mostram suas idéias e ficam sabendo a opinião de outras pessoas. Cabe a Guilherme pesquisar informações sobre diversos animais e colocá-las no BBS para que outras crianças conheçam o tema e participem com novas idéias. O fórum virou um sucesso entre as crianças e Guilherme ficou bem conhecido. Hoje, ele recebe e envia cerca de 80 mensagens a cada semana. É claro que o número de mensagens aumenta quando o tema é interessante. Mesmo participando e organizando as discussões, Guilherme não deixa de lado escola e família. Pelo contrário: o cara é um dos melhores alunos da 4ª série do Centro Educacional Pioneiro, não dispensa um bom jogo de futebol e adora ir ao cinema (de preferência para assistir Toy Story, seu predileto).

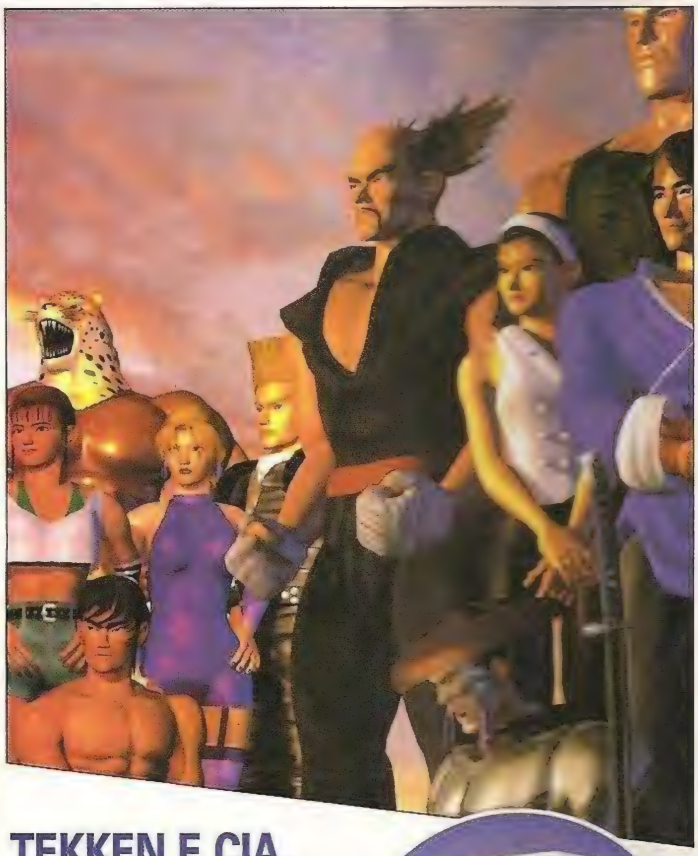
Depois da aula, Guilherme gruda em livros e revistas, para procurar informações e histórias interessantes sobre animais. Daí, é só colocar tudo no BBS e esperar pelas mensagens



BBS Yázigi: acesso facilitado para crianças com o software de comunicação WGM, permitindo que o usuário veja todos os ícones e telas do BBS em modo gráfico e multimídia



Guilherme não é chegado só em bichinhos virtuais: em casa ele curte seu cachorrinho, ao vivo e em cores, ou melhor, em preto e branco



TEKKEN E CIA. NO PC

A nova placa aceleradora de gráficos 3D da NEC já está tinindo. A Namco já anunciou que **Tekken 2**, **Air Combat 22** e **Rave Racer** serão lançados para PC, usando essa placa. Além da Namco, outras empresas pretendem lançar seus jogos. A Koei, fabricante de jogos de estratégia, e a Virtually, expert em realidade virtual são alguns exemplos. Todos esse jogos rodarão no Windows 95. É bom reservar espaço no seu Pentium. As feras vem aí.

Jogos de corrida, como Rave Racer, vão fazer parte do arsenal da Namco para PC

STILL GAMES

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, NO ATACADO E VAREJO.

TUDO PARA SUA LOCADORA

•Consoles •Cartuchos
•Acessórios

TEMOS TODA A LINHA

The Fufure Is Now
SNK
NEO·GEO CD

THE Best
play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

TECTOY

• Shopping Ibirapuera Tel.: (011) 543-7943
• Shopping Penha Tel.: (011) 941-7791
• Rua Sta. Ifigênia, 486 Tel.: (011) 223-8999

COMPUTER Zone

A VELHA BRIGA ENTRE ORCS E HUMANOS...

A briga entre orcs e humanos continua em **Warcraft 2**. Tudo culpa dos humanos, é claro. Os orcs eram um povo bonzinho, pacífico e evoluído. Os humanos, por outro lado, queriam dominar o mundo e, para isso, resolveram se aproveitar da bondade alheia. Como um bom humano você deve ajudar os orcs ou, se preferir, destruí-los. Pouca coisa mudou. Os gráficos estão mais detalhados, é verdade, mas isso é tudo. A ação do jogo é simples: primeiro você tem de constituir o seu exército. Prefira soldados a arqueiros e caras que usam armaduras. Depois, você tem de usar o exército, óbvio... E essa é a parte mais complicada da história (você não achou que ia ficar só nisso, achou?). Você deve ter cuidado na hora de desenvolver sua estratégia, bem como na hora de construir, ou destruir, barcos e explorar minas. A exemplo de **Warcraft**, em cada fase você tem de cumprir uma missão, algumas bem longas.

Mas isso não é problema. Muito pelo contrário, quem estava com saudades da velha disputa entre orcs e humanos vai poder aproveitar o game durante um bom tempo.

fim

DICA: quanto mais operários você tiver, mais rápida será a extração de ouro e madeira

DICA: evite usar muitos arqueiros e cavaleiros no seu exército. Prefira os soldados

DICA: *na Shipyard, faça barcos de guerra e óleo. Usando um upgrade, você pode fazer barcos de transporte*

DICA: *a cada fase você ganha um presentinho. Aqui, o prêmio é esse Zeppelin*

DICA:
faça um grupo grande de guerreiros para atacar o povo inimigo

DICA:
essa é a estrutura básica de uma cidade. Você deve ter castelo, barracas, plantações, porto e ferreiro (para fabricar armas)

JETTS GAMES

CARTUCHOS
VIDEOGAMES
ACESSÓRIOS

LIGUE AGORA
(011)
940-6102
(011)
964-7928

Remetemos para todo o Brasil
Os mais recentes lançamentos
Sempre pelo melhor preço

PLAYTRONIC

PlayStation
NEO-GEO CD
TEC TOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA GENESIS 16 BIT CARTRIDGE
SEGA SATURN

SUPER GP EXPRESS

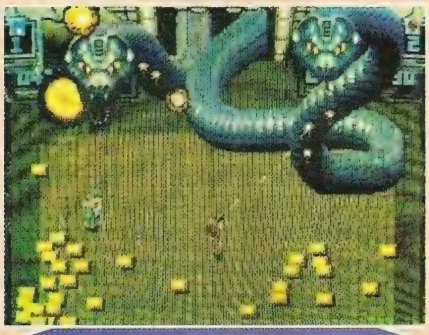
DESIGNER

O CARA DO VISUAL MORTAL

John Tobias, o criador dos personagens de Mortal Kombat, o game mais popular do mundo, gostava de desenhar heróis desde criança. Hoje o cara arrepia ao lado de Ed Boon, que criou os golpes do jogo

Todo bom jogo deve ter sua personalidade visual. Mortal Kombat tem, indiscutivelmente, personalidade e a culpa é de John Tobias. O primeiro contato do cara com videogame foi aos sete anos, quando ganhou do pai um jogo de corrida. John tornou-se um viciado: trabalhava numa doceria e torrava a grana em fichas de arcade. Quando largava o joystick, John pegava lápis e papel e desenhava, como todo garoto americano, o Super-homem e o Homem Aranha. Essa fissura fez o cara virar designer de jogos. John conheceu Ed Boon na Williams, trabalhando no jogo Smash T.V. Nessa época os dois começaram a pensar num jogo de luta. Ed desenvolveu o software e os golpes. John criou os personagens, suas histórias e o visual do jogo. O cara fez um esboço dos personagens, que foi modificado conforme o andamento do game. Shang Tsung, por exemplo, era velho e tinha cabelos brancos e compridos. Liu Kang, na versão original, vestia um kimono e era bem diferente do Bruce Lee que é hoje. Mas sempre há algo que John queira mudar. Oportunidade para isso não vai faltar, afinal Mortal Kombat IV vem aí!

Saca só como era o visual do Shang Tsung: velho, careca e de barba. Parece até o Rayden do filme



O primeiro game que John desenhou na Williams foi Smash TV, esse aqui ao lado

A EVOLUÇÃO DOS PERSONAGENS

Se liga na composição dos personagens de Mortal Kombat no traço do John Tobias

MÚSICA

ANGRA LANÇA CD NO JAPÃO

Pode até parecer brincadeira: o Angra, banda brasileira, vai lançar seu novo CD, Holy Land, primeiro no Japão. O lançamento deveria ser simultâneo, mas a gravadora Eldorado, que lançaria o CD no Brasil, desistiu do projeto e deixou a banda na mão. Assim, o CD, que já está sendo vendido no Japão, só vai chegar ao Brasil em junho.

Bruce Dickson, ex-Iron Maiden, andou dando o ar da graça em terras brasileiras. Além de respirar o ar puro de São Paulo, Bruce deu muitos autógrafos e divulgou o novo CD, Skunk Works.

Se você estava fazendo novena para que o Iron Maiden viesse para o Brasil, pode parar. A banda já confirmou o show no Monsters of Rock, em agosto.

A data de lançamento do novo CD do Metallica já foi anunciada: 4 de julho no mundo e 5 de julho nos Estados Unidos. Enquanto o CD não vem, você pode curtir o pirata Garage Days and More, que traz versões inéditas.

BRUCE DICKINSON

SHOP GAMES

UNIVERSO EM GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORES E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

Nintendo PLAYTRONIC SEGA

The Future Is Now SNK NEO·GEO CD

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA
SÃO PAULO - SP - CEP 04218-100
RUA ABAÚNA, 44 - M. VELHO
SÃO PAULO - SP - CEP 04284-080
FONES: (011)
914-6595 - 914-4463 - 914-6640
FAX (011) 272-4143

FLASHBACK

F-ZERO

Por Marjorie Bros

Em 90, depois de a seleção brasileira voltar pra casa com a viola no saco, o SNes estourava nas paradas com um pacote de 6 jogos. Ao lado de F-Zero, figuravam Super Mario World, Pilot Wings no rol dos games que vinham para enfrentar o Mega Drive, que, por sinal, ganhava um de seus maiores sucessos: Sonic The Hedgehog. Fora Lazaroni!!

Selecione sua nave. A Marjorie aqui só aceita andar na rosinha. O Baby protesta porque não tem nenhuma preta...

DICA: *cuidado, se enconstar nas laterais com o imã, você perde muita vida*

DICA: *recarregue sempre a energia para que não aconteça nenhum desastre*

Nada de Fórmula-1, Fórmula Indy ou outra fórmula qualquer. Quem tem um SNes desde o lançamento lembra e sabe que **F-Zero** é o lance. O jogo surgiu na época em que **Super Mario World** e **Pilot Wings** (Flashback, ***SGP*** 24) começavam a fazer a história do novo console. Você compete em três torneios com seis provas cada. Quatro veículos, com jogabilidade, velocidade e estabilidade diferentes estão a sua disposição. E não espere encontrar um carro cheio de coisa, pois **F-Zero** foi o primeiro jogo que aposentou a roda e deu espaço para as turbinas. As fases, não são curtas nem longas, são simplesmente perfeitas. A música do game é o máximo: não conheço uma única pessoa que, depois **de jogar F-Zero** por ao menos cinco minutos, não saia assobiando. Então, vamos assobiar, moçada!

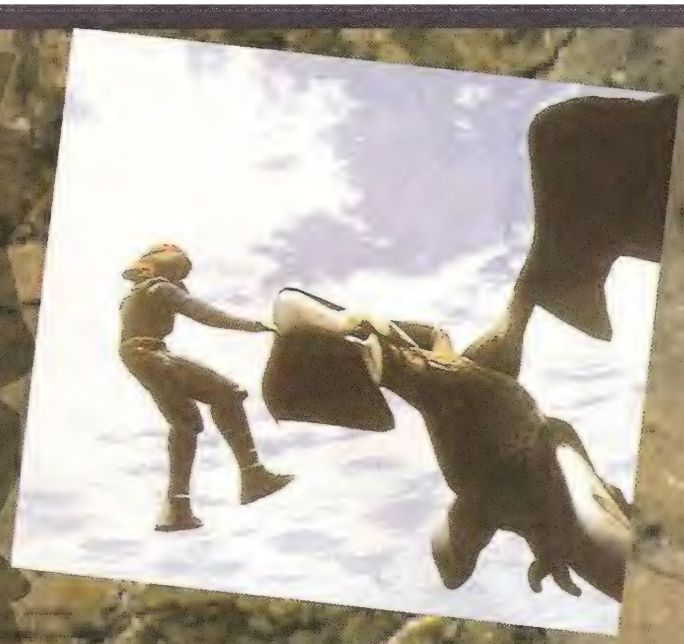
fim

DICA: *nas rampas, coloque o direcional para trás para saltar mais longe*

DICA: *cuidado com as minas no chão. Além de fazerem você perder vida, também fazem você perder o controle da nave*

DICA: *na parte da pista onde o chão brilha azul, você escorrega. Reduza antes de entrar na curva*

A próxima edição de SGP está surrealista.



Lute com inimigos alados, fuja de balões em cima de um dragão voador, desabe de um precipício sem tocar o chão. Este é Panzer Dragoon Zwei, um jogo de tiro com clima surrealista, o superlançamento da Saturn. Viaje nesta fantasia a bordo do dragão Raghi na sua Supergamepower. E ainda: na seção Detonado, saiba como chegar até o final do clássico que já está na 4ª versão, Phantasy Star II, o RPG para Mega Drive totalmente traduzido para o português. No Esporte Total, Neo Drift Out, para Neo Geo e Neo Geo CD, traz Marjorie Bros de volta ao volante do Toyota Celica levantando poeira para mostrar as derrapagens de um alucinante Rally pelos 5 continentes. Curta muito estas emoções e arrepie com a Supergamepower de junho.

SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER

Peça os números atrasados pelo telefone: (011) 868-3038 ou escreva para Dinap S/A - Cx. Postal 2505. Se preferir, reserve com seu jornaleiro.

EDIÇÃO 25

Phantasy Star (Mega), Romancing Saga 3 (Snes), Cyberia (Saturn), Guardian Heroes (Saturn), Killer Instinct (Game Boy), Mortal Kombat 2 (Saturn), King of Fighters 95 (Saturn), Gradius Deluxe Pack (Saturn\PlayStation), Thunder Strike 2 (PlayStation), Hermie Hopperhead (PlayStation), Brain Dead 13 (3DO), Psychic Detective (3DO), Killer Instinct 2 (Arcade), Aliens (PC CD)

EDIÇÃO 22

Super Mario 64 (Ultra 64), Virtua Fighter 2 (Saturn), Doom Special Playstation Edition (PStation), D (3DO), Marvel Super Heroes(Arcade), Samurai Shodown 3 (Neo CD), F-1 Live Information (Saturn), Virtua Racing (Saturn), Porky Pig's Haunted Holiday (SNes), Kolibri (32X), Virtua Fighter Remix (PC), The Need for Speed (PC), Pitfall 95 (PC), Nam 75 (Neo Geo), Chrono Trigger (Snes), Mega Man X3 (SNes) e Gargoyles (Mega).

EDIÇÃO 24

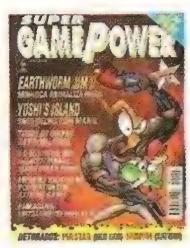
Earthworm Jim 2 (Mega SNes), Spot Goes to Hollywood (Mega), Secret of Mana 2 (SNes), Real Monster (SNes), Alien Trilogy (Saturn/PlayStation/PC CD), NBA In The Zone (PlayStation), Street Fighter Zero (PlayStation/Saturn), In The Hunt (PlayStation), Darius Gaiden (Saturn), The Mansion of the Hidden Souls (Saturn), Shockwave 2 (3DO), Comix Zone (PC CD), Fatal Fury - Real Bout (Neo Geo)

EDIÇÃO 21

Mortal Kombat 3 (Mega, Snes e P. Station); Chrono Trigger (Snes); Golden Axe (Saturn); Lemmings 3D (PC CD); Scooby Doo (Mega Drive); Donkey Kong Country 2 (Snes); Samurai Shadown 3 (Neo CD); Fifa Soccer 96 (Mega e Snes); Garfield (Mega); The Legend of Zelda (Snes); Lunar Eternal Blue (Sega CD); Blazing Tornado (Saturn); NBA Jam TE (P.Station); Full Throttle (PC CD).

EDIÇÃO 23

X-Men Children of The Atom (Saturn), Virtua Fighter 2 (Saturn), Sega Rally (Saturn), Fifa Soccer'96 (P.Station), Loaded (P.Station), Wolfenstein 3D (3DO), Donkey Kong Country 2 (Snes), Breath of Fire II (Snes), Separation Anxiety (Mega e Snes), Scooby Doo Mystery (Snes), Gargoyles (Mega), Toy Story (Mega), Vectorman (Mega), Jogos de Verão (Master), The Dig (PC) e Dark Forces (PC).



EDIÇÃO 20

Yoshi's Island (Snes); Mask (Snes); Demolition Man (Snes); Swat Cats (Snes); Earthworm Jim 2 (Mega); Vectorman (Mega); Batman Forever (Mega); Virtua Fighters(32X); Space Hulk (3DO); Night Striker (P.Station); Street Fighter Real Battle on Film (P. Station); ESPN Extreme Games (P.Station); Shinobi Le gions (Saturn); Marvel Super Heroes (Arcade); Pulstar (Neo Geo); Sim Tower (PC).

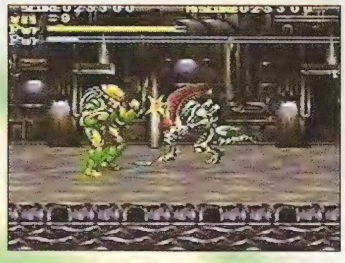
ZONA TOTAL

Parece que a galera gosta mesmo de meter a boca. A redação está apinhada de cartas com sugestões para o nome da seção que, por enquanto, nós vamos tratando carinhosamente por Zona Total. O eleito do mês é Aliens Vs. Predator para SNes, um game cheio de imaginação...

ALIENS VERSUS PREDATOR

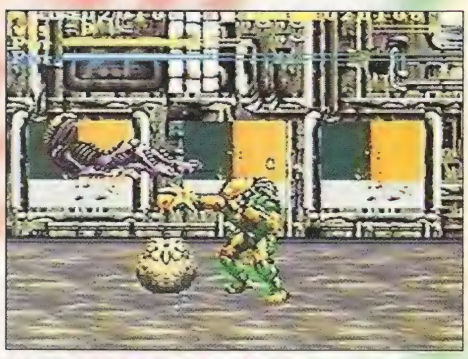
Cinco fases de puro tédio e irritação em **Alien vs. Predator** para SNes. Na primeira fase você deve destruir os aliens. Já na segunda fase, você deve destruir os aliens. Na terceira fase as coisas mudam: você tem de destruir os aliens. Na quarta e quinta fases, não tenha dúvida, destrua os aliens. Excelente, é como comer arroz, feijão e ovo sem tempero todo dia. Mas as coisas não são tão simples assim. Pode ser que você não consiga enxergar os aliens, pois os gráficos são confusos. Nem tudo está perdido: o som e a movimentação são piores ainda. Nem os aliens aguentam isso!!

Olha só, tartaruga ninja de capacete, ou será alien? Pra predador falta muita coisa



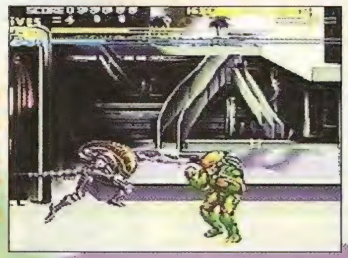
A lentidão dos golpes é de doer. Mas dói em você mesmo

O som é tão bom quanto o de jogos primatas para Master. O gritinho da passagem de fase mais parece um latido



Não tem jeito, você vai ter de aguentar socar esses repetitivos aliens até cansar

Nossa, que fundo bem trabalhado esse, não?



O tamanho do braço do alien é triste, era melhor que fosse um polvo

Dá uma olhada no tamanho da energia de cada alien que você tem de destruir, haja saco!

A BRONCA DO LEITOR

Um jogo que não deveria ter aparecido na telinha é **Sonic Spinball**. Curto todos os jogos do **Sonic** para Mega Drive, mas, sinceramente, esse me decepcionou completamente. A única coisa que vale é a dificuldade.

Wiyngreson Cândido
Juiz de Fora, MG

STRIKER

Tudo bem, **Striker** para SNes foi o primeiro jogo de futebol para videogame que permitia a edição completa dos times. Pena que na hora do jogo não dá para ver quem você escalou. Ver a bola, então, só em sonho! Parece aqueles jogos europeus cheios de névoa, que, é claro, são suspensos.

WAY OF THE WARRIOR

Jogo enganador tá aí. Quando você liga seu 3DO e vê aqueles gráficos lindos, pensa logo que é o melhor jogo que já apareceu. É só o jogo começar que tudo muda. A jogabilidade é tão ruim que os personagens parecem dançar sobre o gelo.

STREET FIGHTER II

Nada contra o jogo: **Street Fighter II** para Mega Drive até que ficou bom. Mas as vozes são um pesadelo! Se alguém pegasse o Ryu, colocasse a cabeça dele debaixo d'água e mandasse ele falar hadouken, a voz sairia bem melhor! Pois é, você se lembra dos meus cabelos, mas a minha voz...

GAMES STATION
Somos uma locadora de lançamentos
Promoção para locação de cartuchos e cds
Assistência técnica
Temos cards (MAGIC)
Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo S. P. Tel: (011) 543-5753

PIER 17 IMPORTS
VIDEO GAMES ACESSÓRIOS
EXCLUSIVO
BONÉS E CAMISETAS COM TEMAS DE JOGOS
IMPORTAÇÃO E VENDA DIRETA
ATENDEMOS REVENDEDORES
LIGUE E CONSULTE
(011) 458.7326 - VOZ
(011) 448.8387 - FAX

SHIP GAMES
SISTEMA PARA CONTROLE DE LOCADORAS DE GAMES
A solução para os seus problemas administrativos por apenas R$100,00
TELEFAX: (071) 359-3061

TILT'S
GAME LOCADORA
TILT'S 1 *Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.* Tel. *(011) 843 9021*
TILT'S 3 *Av. Jabaquara, 1469 Loja 21* Tel. *(011) 583 3468*
TILT'S 4 *Av. Heitor Penteado, 1928* Tel. *(011) 262 0980*
TILT'S 5 *Praça da Liberdade, 141 Box 8* Tel. *(011) 278 9714 Ramal 338*
SALÃO DE JOGOS: Master System, PlayStation, Neo Geo CD, Game Gear, Mega Drive, PC
VENDAS LOCAÇÕES: Game Boy, Super Nes, Engine, Playdia, Nintendo, Neo Geo, Jaguar, Saturn, 32 X, 3DO

PROGAMES
MOOCA
LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo CD
PlayStation
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear
RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

river
Comercial Import & Export Ltda.
ei! não fique aí parado!
EU?!
é!... ligue para nós correndo!
Yeah!
antes que alguém o faça...
Telefone
011-452-2984
PlayStation
SATURN
3DO
SEGA GENESIS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Final Stage

Agora os finais dependem do jeito que você derrota o oponente. Por exemplo, se Fulgore derrota Jago com um finishing move, seu final vai ser diferente do que se derrotá-lo com um golpe normal. E, é claro, mais arrasador!

ARCADE

Killer Instinct 2

T.J.COMBO

Combo venceu o campeonato e acabou com Gargos, agora pode fazer o que quiser. Condenado por roubo, aproveita a chance de conquistar a fama nas lutas. Ele treinou suas habilidades e se transformou num campeão.

JAGO

Jago chegou ao nível dos grandes mestres. Orchid o ajuda a destruir Fulgore, mas eles devem se preparar para um novo inimigo chamado Ultratech. A batalha ainda não terminou.

ORCHID

Gargos encarna Sabrewulf e ataca, mas é derrotado por Jago. Os irmãos Jago e Orchid retornam para casa para uma vida nova.

FULGORE

Gargos perde e a passagem fica livre para Ultratech. Jago e Orchid se juntam, atacam Fulgore e pagam por isso.

MAYA

Depois que Maya salva sua terra-natal contra Gargos, sua vida na Amazônia volta ao normal e ela encontra um admirador. Os dois se casam e reinam por um longo período.

SPINAL

Livre das correntes da escravidão, Spinal se vê em liberdade. Perdido, ele vai consultar seus ancestrais e e durante a cerimônia aprende uma lição: nunca deixe seus inimigos vivos!

KIM WU

Após uma longa volta ao lar, Kim está certa de que está longe de perigo. Invicta em combates, Kim provou que é a melhor guardiã e anfitriã de seu povo.

GLACIUS

Glacius deixa a Terra sem ver sua vitória valorizada. Sua missão falhou e seu povo continua perdido.

TUSK

Tusk tem sede por mais batalhas, então volta para a arena. Vai viver de lutas, e tentar se tornar o maior lutador invicto de todos os tempos. fim

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Sônia R. Carvalho e Vera Helena M. Gomes

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 26 - MAIO DE 1996

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Ricardo Ponsirenas **(jogos)**, Maximillian Winter **(texto)**
Jornalista Responsável: Marcelo Morales

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistentes de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A.Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !

O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

THE Best play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !

GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !

Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327
Barra Funda - CEP 01137-010
Tel.: (011) 826-0022
Fax: (011) 826-1590
São Paulo - SP

NEO·GEO CD

The Future Is Now
SNK®
NEO·GEO CD

NEO GEO DO BRASIL
AV. EUCLIDES, 56 - JABAQUARA - SÃO PAULO - SP
TEL.: (011) 588-2300 - TEL/FAX: (011) 588-2790

studio